no.251
1985年 1/1
アミューズメント通信
JANUARY 1, 1985

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル) ☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円(送料共)

アケマシテオメデトウゴザイマス

論潮

下からの協会活動

全国のオペレーターは自ら進んで団結を

謹んで新年のご祝詞を申し上げます。

旧年中のご愛読・ご支援に厚く感謝いたしますとともに、あるべき正しい業界紙として本紙は今後とも読者の皆さまに必要な情報を〝わかりやすく正確に〟をモットーに報じていく所存ですので、一層のご愛読・ご支援をお願い申し上げます。

＊＊＊

ちょうど一年前の本欄で、十年間の業界変化を振り返るとともに、今後の問題として二点挙げ、そのひとつに「ゲーム場と地域社会の調和に関する問題」をとりあげておいた。つまり「以前にも増してオペレーターは、自ら自主規制の徹底を図るとともに、地域における同業者組合の結成、業界内での問題解決を図る必要がある。そして組織率を高め、悪質業者を更正させることによって、地域社会の理解を得ることができる。これらは今後どうしても避けることのできない課題だと思われる」と述べておいた。

そして本紙が、避けられないとした課題は昨年一月末の警察庁による風営法大改正の発表によって早くも姿を見せた。その後の経過は、業界を大揺れに揺れさせる事件の連続だったと言える。これらの過程から、都道府県単位のオペレーター組織作りが活発化し、既存の組織もそれまで以上に組織力を強化する必要に迫られ、これらによりほぼ全国で組織が出来た。

NAOに責任残る

既存の全国組織としてNAOがあり、その下に地方単位（ときには都道府県単位で）がいくつかあるが、今行なわれている都道府県単位のオペレーター組織の多くはNAOの支部と趣旨が異なる。その相違点は、NAOの支部はいわば〝上から作られた組織〟であり、もう一方はいわば〝下から作り上げた組織〟であるという点にある。NAO自体の趣旨を分析することはここでは差し控えるが、少なくともその支部の成り立ちはそうだったと思う（まず会員はNAOに入会し、それら会員の属する都道府県なり部会単位に配属される――という方式は、上のような趣旨としか考えられないと思われるのである）。NAOの支部は、時にはその地域でそれなりの活動を通じて地域社会との調和を図ってきたものもあるが、一般論として言うならNAOが行なってきた努力は国民の目から見ればごくわずかでしかなかった。

そうでなければ、なぜ「ゲームセンター等」が八号営業として風俗営業に組み込まれたのか、という問いに答えることができないのではないか。

NAO自体の性格は極めて曖昧であり、全国のオペレーターの代表的組織とするなら、八号営業に組み込まれた責任が問われるべきであるし、代表的組織でないとするなら警察当局との〝条件折衝〟をする資格が欠けているとするべきである。しかし現実には、NAO総会は理事会に委任し、総会と理事会はNAO風営対策委員会に委任し、ことはごく少数の〝代表〟と当局との〝折衝〟へと進められた。

今年二月十三日から新風営法が施行され、否応なしに「八号営業者」は許可営業として営業しなくてはならないことになる。このことは、「八号営業」に該当する営業が「社会秩序の維持、善良の風俗および公共の福祉を増進せんとする国家目的に反する行為を誘起する危険があるから、これを防止するため」（昭和二十五年七月一日、東京地裁判決）のもの、と断定されたことになる。これほど不名誉かつ不利益なことはない、と言える。これほど重大な事柄にもかかわらず、NAOは昨年二月十四日の通常総会以来一度も総会を開かず、一般会員の意見を聴取しようとしなかったのは残念である。

AM機とG機混同

そしてNAOのいうゲーム機の「区分論」は、一般のAM業者からすればとうてい理解しがたいものであり、誤りに満ちたものであると言えるが、この件についても一般会員の意見を聴取していない。参院・地行委内の小委員会では「八号営業機」は警察白書でいう「ギャンブルマシン」に限定すべきとの意見が出て、警察庁と対立を解いていないにもかかわらず、NAOは国会で「区分しないとして法が可決された」ので（JAMMAとは）議論しない、としたままである。小委員会での意見書どおりになるなら、AM業界の大半が許可営業という厳しい法規制を受けなくとも済む。それがどうして業界にとって不利益となろうか。

なぜNAOが「ギャンブルマシン」とAM機を区別しない、と主張するのか、AM業者のだれもが理解できるように説明する責任がNAOにはある。私たちはギャンブル機とAM機を過去長年にわたって区別してきたし、NAOもかつては区別してきたはずだからである。この変更について納得できる業者はほとんどいないのではないか。

年頭にもかかわらず、NAOに対する不満ばかりをぶつけているように思われるかも知れないが、オペレーターが自らの営業を本当に自分の手で守るために、今後オペレーターの全国連合会を作るのなら、こうした誤ちをしないようとの思いで述べているわけである。正当な営業は自分の手で守るべきである。それには団結力が必要である。

新年展望

法再改正向けスタート

中村雅哉
㈱ナムコ・代表取締役
日本アミューズメントマシン工業協会・会長

ゲーム機オペレーションが、風俗営業として規制され、新たに営業を行なうためには、あらかじめ都道府県公安委員会の許可を要することとなった昭和六十年の初春を迎えました。当業界にとって、まことにやり切れぬ思いの新年ではございますが、業界各社各位に新年のごあいさつを申し上げたいと存じます。

本年もまた、相変らずよろしくご協力、ご指導を賜りますようお願い申し上げます。

さて、ご承知のとおりJAMMAは、改正風営法にゲーム機オペレーションが取り込まれることに絶対反対を表明し、会員各位のご支援を得ながら、目標達成に全力を傾けてまいりました。その主旨は、改正法が企図した八号営業に関する二つの目的のうち、賭博防止については、現行刑法の規定を活用すれば足りることであり、少年の健全育成については、広く家族問題、学校、社会教育面から論ずべきであるとして、一面を皮相的に捉える弊を指摘しつつ、行政面の指導と業界の自主的規制になお時を藉すべきを唱えるものでありました。

残念ながら、この主張は容れられず、法律案第二条第一項第八号は「スロットマシン・テレビゲーム機その他の遊技設備で本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの（国家公安委員会規則で定めるものに限る）を備える……」と規定し、およそすべてのゲーム機を対象とする考え方を明らかにしてきたのであります。そしてわれわれの運動は、法律案の国会上程を機に、ゲーム機械を賭博に使われやすい機械とそれ以外の機械に区分けし、賭博に使われやすい機械のみを規制対象機械とすべきであるとの主張へと絞られていきました。

いわゆる健全なビデオゲーム機が、エレクトロニクス技術の格好の手引書となり、コンピューターエイジへの架橋の役目を果たしていることを考えた場合、健全なゲーム機が風俗営業対象機種であるはずがないとのわれわれの主張は、衆参両院の付帯決議に「ゲーム機の規制のあり方については引き続き検討すること」として記録され、参議院地方行政委員会に、「国民の基本的人権と警察責務との関係及び法形式等について継続的に調査、検討を行うためのものとする」小委員会が設置されるなど、理のあるところが認められていると思うのであります。

十二月十三日に開催された第二回小委員会においても、警察庁から説明された「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律の施行に関する国家公安委員会規則の考え方」で示された遊技設備の対象機種に対し、志苫裕議員に代表される小委員会の意向は、「ゲーム機の規制のあり方については引き続き検討する」として、なおペンディングと表明されているのであります。

私は、小委員会の場を通じて、今やわれわれの悲願ともいえる「健全なゲーム機は規制対象とすべきでない」との主張が、認められることに期待を寄せております。そして、まもなく公布されるであろう国家公安委員会規則に、もしこの主張が容れられなかったとしても、粘り強く継続すべき正当な主張であるとの信念を曲げようとは思っておりません。

もちろん、法律として施行された以上は、企業としても個人としてもこれを守らなければならないことは当然であります。しかし、私は法律の施行後、われわれが重大な選択を迫られると考えております。それは、許可を得た営業所で設置営業が可能とされる遊技設備の枠があまりにも大きいということに関連するものであります。

国家公安委員会規則では、八号営業に関し、「紙幣を投入する機能を有する遊技設備、遊技の結果現金を提供する遊技設備その他客の射幸心をそそるおそれのある遊技設備」を除くほとんどの遊技設備での営業をすることを予想しております。都心歓楽街における成人対象営業所は別として、家族客や年少者を顧客とする営業所においては、機種の選定に慎重を期していかなければならないと思っております。地域社会から本当に求められているアミューズメントスペースを提供する努力が、そして姿勢が問われてくると考えておるからであります。

規制営業とされるに至った反省点は謙虚に反省し、直すべきは直して、アミューズメント産業を息子達に誇れる事業とするために、都道府県単位で組織されつつある団体を全国組織として統一し、法律再改正を目標に一丸となって難局に対処しなければならないスタートの年であることを強く訴えて、新年に当たってのご挨拶の結びとさせて頂きます。

新年展望

安全対策に一層の認識

山田三郎
泉陽興業㈱・取締役社長
全日本遊園施設協会・会長

新年あけましておめでとうございます。

私達の業界は、昭和四十五年三月に大阪で開催されました日本万国博覧会を契機に、従来の小型・中型機械から大型化・高度化の大転換を遂げ、年々その傾向を強めてきました。その一方、ハイテク時代と相まって最近では、大型機械にはほとんどコンピューター装置をとり入れて、複雑な動きの中でスピード、スリルの富んだものが多くなっています。そして日常生活で味わえない"未知の体験"を人々に提供しています。

二十一世紀は余暇社会が一段と進み「余暇三分の一時代」になると予測されています。つまり、二十一世紀になると一日の生活時間のうちで三分の一はスポーツやレジャーなどにあてられる自由時間ができると言われています。従って、「個人志向型の人間」の数が増加し、自分自身の目的に沿った余暇活動が一段と強まっていく傾向にあると予想できます。

自由時間の拡大と生活水準が全体的に豊かになるにつれて、余暇の過ごし方、レジャーの楽しみ方が、今までの受身型から能動型に変わり個性的なもの、独創的なものといった高度で内容のあるホンモノ志向に変化してきています。そして、レジャー産業にたずさわる私達は、今後ますます多様で複合的な対応を迫られることになるでしょう。

このような人々のニーズに十分に対応していくために、当業界が今にも増してより一層高技術の極地を追求することは当然であり、社会的責務でありましょう。しかし、「人の命は地球よりも重い」と申します。多くの人命を預かる以上、我々の責任は言葉では言いあらわせない程大きく重いものであります。

遊園施設の安全対策は前に述べましたように社会的責任であると共に、会社経営の生命線であることを再認識しなければならないと存じます。新技術・新知識を習得するばかりでなく、安全性に立脚した遊園施設づくりに積極的に努力しなければなりません。人々に安全でより楽しく過ごしていただくことが最も大切であります。

また、本年は「科学万博つくば'85」が茨城県筑波研究学園都市において開催されます。

当業界からも一会員メーカーである我社をはじめ数社が独自の技術と創意工夫をもって参画し、科学万博の成功に、引いてはこれからの各種博覧会の柱ともなれるぐらいの多大なる貢献をしたいものだと考えています。

当業界の長きにわたる、たゆみない努力と研鑽のお蔭で、現在、国内のみならず国外にも日本製の優秀さが認められ、世界各地に数多くの遊園施設を設置しています。今や世界のトップレベルまでに発展してきたこの礎を、更に堅固にし、世界をリードする遊園施設製作に日々研究開発を重ねています。それだけに今まで以上に業界全体が相協力してレベルアップを図り、常に時代のニーズに対応でき、その上、時代を先取りする素晴らしい立派な遊園施設の提供と共に、国際社会に一層飛躍して人類の福祉に微力ながら貢献していかなければならないと存じます。

終りに、当協会をはじめJAMMA、NAO、関連協会の一層のご発展と、皆様のご健勝、ご活躍を心より祈念いたします。

新年展望

自主規制強化で健全化

中西昭雄
㈱タイトー・代表取締役社長
東京都アミューズメントマシンオペレーター協会・会長

謹んで新年のお慶びを申し上げます。

今年は二月から新風営法が施行され、大半のゲーム機営業が許可制となり、種々の法規制が課せられるという新たな局面を迎えることになりました。我々の業界にとって、まさに青天の霹靂とも言うべき事態に対して、如何に対応していけるかが、今後の業界発展の鍵だと思います。

その為には、まずゲーム機営業が、何故新風営法の対象業種に組込まれるに至ったかを、充分認識しておく必要があります。

アミューズメント産業は、先端技術の応用と、たゆまぬ営業努力の結果、マーケットも拡大し、今日まで発展してきましたが、これに伴なって種々の歪がでてきたことも事実です。特にゲーム機賭博の蔓延やゲームセンターに於ける青少年の非行化問題は、社会のヒンシュクを買い、批難を浴びてきましたが、こうした世論が、今回の風営法改正の引金になったと云えます。

確かに個々にみれば、真摯に営業を行なっている方も大勢おられ、一部の悪質業者と混同視され、評価されていることに、無念な想いを抱く方もあると思います。

我々も無策だった[illegible]ではなく、ゲーム機賭博の排除では、業界として撲滅キャンペーン活動を展開してきましたし、青少年の好ましい環境づくりの面では、各社それぞれに腐心し、明かるい店づくりや管理者の教育等の努力をしてきましたが、社会の支持を得るまでに至らなかったことは、残念でなりません。

これも業界の大同団結が、充分に果たし得ず、強力なパワーにならなかったことが要因だと思います。

今回の風営法改正の経緯を振返ってみるとき、私も含めて、業界に於ける責任ある立場の人達のまとまりが崩れ、満足のいく意思統一ができなかった為に、業界の実態や意思を充分に反映させ得なかったことは、大いに反省する必要があります。

レジャーは、ますます日常化して、生活の一部になってきており、又現代はメンタルな価値に重きを置く時代だと言われております。ゲーム機の開発は、ユーザーの抱いている非現実的、或いは抽象的な世界への漠然とした期待を察知し、これを技術的に具現化するものであり、まさにこの種のメンタル面の価値こそ、アミューズメント産業に寄せる人々の期待です。

我々は今こそ、レジャーの一翼を担う産業としての認識をもって、本当に楽しく、明かるく、健全な施設づくりや運営方法を追求し、実現して、ゲームセンターが青少年にとって好ましくない場所だとの世輪やイメージを払拭する為に、最大の努力を費やすべきと考えます。

新風営法では、ポーカーゲーム等の賭博機も許可対象だから使用する方向で検討する等の声を耳にしますが、こうした短絡的な発想では、業界の浄化は望めませんし、今以上に厳しい規制を課せられる結果になる可能性すら発生してきます。やはり社会的に問題のある機械は使用しないとの毅然とした姿勢が大切だと思います。

自主的な規制を強化し、業界が一丸となって健全化を推進し、又社会に対してもアピールしていくことが重要です。

こうした不断の活動を通じて、社会的な容認を得ることが、我々の責務でありますし、将来当業界が、風営法の対象業種から削除され得る前提条件だと思います。

その為にも、現在組織化が進められている各都道府県の協会と、緊密に連携を取り合いながら、協力体制を確立していきたいと考えております。

風営法下という厳しい環境に於いては、確固たる経営理念をもち、近視眼的な視野でなく、業界の将来の展望を踏まえた上での的確な対応が要求されます。

そして、以上のような観点で、種々の問題をクリアしたときこそ、一皮むけた新しいアミューズメント産業が胎動することになると確信します。

私も会長をお引受けした以上、全力を傾注する決意でおりますので、何卒皆様方の強力なご支援、ご協力をお願いする次第です。

新年展望

オペレーターの団結で

梅原靖三
関西カクタス㈱・代表取締役
大阪府アミューズメントマシン オペレーター協会・会長

明けましておめでとうございます。

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（OAO）発足以来、府会議員の諸先生、警察当局、各地のAMレジャーの会員諸氏、その他多くの方々のご支援とご協力を得て、順調とは参りませんがOAOが今日まで一つ一つ仕事を片付けてくることができましたことを厚く御礼申し上げます。

さて、新年展望ということになりますと、今年一年は業界といたしましても、OAOといたしましても残念ながら前途の多難を予想せざるを得ません。そしてこれを明るい色に塗り替えて行くためには、私たち業界一同の努力と、大同団結以外にはないのではないかと思われます。

只今前途多難と申し上げましたその第一はまず目前に迫った新風営法の施行でございます。このことにより私たちの営業は――店舗の形態なり、場所なりその他様々な要素によって受ける影響も様々だとは考えられますが――大なり小なり減収につながるものであることは間違いありません。今回の風営法の実施を考える時に私はなんとなくサケ・マス漁業のことを考えてしまいます。広い広い海の中に棲むサケやマスの大群も漁網や、探知器や漁法等の進歩・発達で危うく獲り尽してしまうことになるかも知れないほど資源が涸渇して、諸外国から苦情が出、漁獲量が制限されたということです。

私たちアミューズメント・ゲーム機による商売は、その面白さと手軽さでもって深夜であれ、住居地であれ、コインを稼ぐ限りではあらゆるところに浸透して参りました。それが日本中に拡大した時、世間の声は騒音だ、深夜の非行少年の溜り場だ、ゲーム代欲しさが青少年の非行の源だとゲーム場を非難する声となって日本中に拡がりました。私たちの業界全体としては理由の無い非難である点が多いとしても、一部には私たちにも大いに反省するべき点はあります。つまり儲かるからといってサケ・マスを獲り過ぎてしまったのです。深夜そこで何が起ろうと知っていない稼ぎ方がそうであるのかも知れません。何も違法なことをしたのではなくても私たちは自らで守るべき限界をふみこえてしまったのです。個々の営業者は競走や生活に追われてそうするほか仕方がなかったにしても、私たちの業界に、社会と私たちの業界とを調整する機能が働かなかったのです。私はこの調整がOAOの仕事だと思っています。

今後、皆様から「自分はこんな風にして、大人も子供も含めたお客様と、ご近所と、PTAと――つまり世間とうまくつき合っている」といういろいろな智恵を出し合っていただいて業界の進路を決め、結束して一歩一歩私たちの業界の足どりを明るい方へ……皆様から喜ばれるゲーム機業界の方向へ進めてまいりたいと思います。

そのためには、私たちひとりひとりがこれらの課題を自分たちの問題として受けとめ、当分の間はいろいろな苦難に対処せざるをえなくなろうかと思いますが、地域社会に役立ち、貢献する産業として十分な社会的評価を受けるまで頑張るしかないと思います。本来ならば輝かしい新年を迎えたことになりますが、反面こうした意味で苦難の年を迎えたことを十分に認識した上で、オペレーターの団結力で将来を明るくしていく必要性を重ねて訴えていきたいと思います。

全国の都道府県単位のオペレーター協会の皆様、また関連協会の皆様のご発展とご健勝を祈念する次第です。

新年展望

一層健全営業の実績を

飯島清勝
ワールドリース㈱・代表取締役
日本娯楽機械オペレーター協同組合・理事長

全国のアミューズメントマシン・オペレーターの皆さま、明けましておめでとうございます。

今年はこのAM業界始って以来の大事件とも言うべき、新風営法（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）の二月十三日施行を控えての年明けで、誠に筆舌に尽し難い多事多難が予想される年であります。

われわれオペレーターが営業活動していく上でいったいどのような影響があるのか、恐らくは大変厳しい環境下に置かれるものとは思いますが、その影響の大きさはだれにも予測ができないことのように思われます。また同様に、われわれの業界がどういう形で変化していくことになるのかも、まったく見当がつかないのではないでしょうか。

新風営法問題については、対処する方法論の違いから業界内において対立する見解があり、未だに真の意味での大同団結が果されていないことも、昨年の痛恨事であります。

私ども、日本娯楽機械オペレーター協同組合（JOU）も、これまで十数年間、同志的な結合をもとに共同購入など経済事業や青少年問題対策など業界活動を行なってきたわけですが、新風営法の施行により、今後さまざまな新しい問題が発生することははっきりしており、組織のあり方を含めJOUの事業活動の再検討が求められているところであります。

ただJOUの場合、その設立当初から、青少年の健全育成と健全娯楽の推進を事業活動の大きな柱としてきており、「遊戯機械管理者のための青少年指導員養成講座」を実現、発展させるなど、地道ではありますが大きな成果をあげてきています。この講座は今年も当然ながら、継続して実施する予定であります。

JOUの目指すところと、今回の新風営法の目的とするところとは、その意味では同じであり、われわれはJOUの立場から青少年の健全育成と健全娯楽の推進に徹するだけの違いしかありません。

われわれとしては、国家的見地から大方針が出された以上、法を守る善良なオペレーターとして、さらに一層健全営業の実績を積み重ねていかねばなりません。

しかし反面、法運用のあり方次第では、われわれがこれまで行なってきた営業の方法を変えざるを得ないという局面も、今後十分にありうることと予想されます。その時こそ、JOUがこれまで培ってきた相互扶助の精神と同様の相互扶助の精神を基礎としている団体が真価を発揮するときだと思います。

オペレーターにできることは、自分たちの営業拠点を守ることのみであります。これまで全国各地で、JOUの組合員は自分たちが長年培った営業のノウハウを地道に積重ねながら、営々として商売を行なってきましたし、これからもそうであります。ここには貴重なものがある、と言うことができるはずであります。

さまざまな新しい事態に対応していくために、組合員がこれまでと同様にそれぞれ得たノウハウを持ち寄り、それを組合全体の財産として守っていくことがJOUにはできる、と私は確信しております。各地各様のオペレーター組織にあっても、こうした知恵を出し合って力強く進まれんことを望むものであります。

前途多難な幕開けではありますが、営業拠点を所有しているという、オペレーターの最大の強みを十分に生かすことによって、嵐の一年間を乗り切りたい、年頭に当ってそう決意している次第です。

最後になりましたが、読者の皆さまのこの一年のご多幸をお祈り申し上げます。

東北6県は出揃う

東北地方でのAMオペレーター協会は、宮城、山形、青森の三県に続いて岩手、福島、秋田でそれぞれ新協会が相次いで設立され、東北六県でのAMオペレーター協会はすべて揃った。

岩手AMOP協
11月28日、盛岡、31社で発足

鎌田隼人会長

岩手県下のAM機オペレーターの団体「岩手県アミューズメントマシンオペレーター協会」の設立総会が十一月二十八日、盛岡市内の福祉会館にて開かれ、会員数三十一社で発足した。

同県では同協会発足までに、二つの流れがあった点が特徴的である。一つはセガ社、㈱タイトー、㈱ナムコ、アイレム㈱の広域四社によるもの、もう一方はサンレジャー㈱、㈱ワールドマシーン、㈱ヤマト、㈱フェニックス、㈱JPMを中心とする地元業者のグループである。

まず広域四社では十月十六日に仙台市にて会合を開き、「岩手県アミューズメントオペレーター協議会」を設立させ、会員の各ロケーション名簿を県警本部に提出するなど連携を図ってきていた。

一方、これに対してサンレジャーなど五社で新団体の設立準備が進められ十月二十六日、盛岡市に二十一社の地元業者が集まり「岩手県アミューズメントマシン協議会」を発足させた。

これら二つの「協議会」の間で協議した結果、一本化した団体を設立しようということになり、二十八日に「岩手県アミューズメントマシンオペレーター協会」の設立総会を開いたもの。同総会では定款の検討、会費の決定、役員選出などが行なわれた。会員資格は「八号営業の対象非対象を問わず県内で一台以上のアミューズメントマシンを保有する者又はオペレーター事業に携わる法人および個人」となっている。入会金は同総会出席者は一万円、新風営法施行日の二月十三日までの入会者は二万円、それ以降は三万円で、会費は一律年一万二千円となった。また役員は次のとおり選出された。

会長＝鎌田隼人氏（サンレジャー㈱）、副会長＝吉田軍治氏（㈱ワールドマシーン）、飯沢幸雄氏（㈱タイトー・盛岡営業所）。理事＝伊藤修氏（セガ社・盛岡営業所）、浅田行雄氏（㈱ナムコ・盛岡事務所）、伊東俊光氏（㈱ヤマト）、中島喜一郎氏（㈱JPM）、白土敏郎氏（北日本遊園）、葛西正義氏（葛西商会）、岩田照夫氏（モランボン）。会計監査＝佐藤義雄氏（㈱フェニックス）。同協会の事務所はサンレジャー㈱（盛岡市三割洞清水十四の一、☎〇一九六－六一－七三六七）内に設置されている。

なお同協会によると早急に県警防犯課を訪れ、同協会設立の報告を行なうとともに、岩手日報に同協会の広告を掲載して県下から新会員を募りたい、としている。

秋田AMOP協
12月5日、秋田市内で設立総会

下村英春会長

秋田県下のAM機オペレーター団体「秋田県アミューズメントマシン・オペレーター協議会」の設立総会が十二月五日、秋田市内のみずほ園にて開かれ、会員数十八社で同協会は正式に発足した。

同協会は秋田ロン器機販売㈱など七社が発起人となって設立準備を進めてきたもので、同総会では定款や会費を審議したほか役員選出などを行なった。定款によると会員の種別は「秋田県内において、健全なるアミューズメントマシンを使用して営業を営む法人又は個人」とされている。会費は「総会において別に定める」とされ、同総会で審議した結果、入会金は来年一月末までの入会者は一万円、それ以降は二万円で、会費は一律年一万円となった。

役員選出に関しては発起人七社のほか二社が選出され、同協議会の役員は次のとおり決定した。

会長＝下村英春氏（秋田ロン器機販売㈱）、副会長＝最上進氏（㈲レジャー産業秋田）、納谷幸夫氏（㈱タイトー・秋田営業所）。理事＝浅田行雄氏（㈱ナムコ・盛岡事務所）、伊藤修氏（セガ社・盛岡営業所）、高橋新氏（㈱高三産業）、熊谷恵氏（㈲秋田リスコ）。会計＝伊藤直氏（㈱イトウ洋行）、会計監査＝秋元博氏（㈲アキモト産業）。同協会の事務所は秋田ロン器機販売㈱（秋田市川元山下町六の二十七、☎〇一八八－二三－五〇六二）内に設置されている。

なお同協会の十二月十二日現在での会員数は十九社。同協会では同県新風営法施行条例に向けて業者側の要望事項をまとめた陳情書を作成し、十二月十日付で同県議会議長に提出した。

福島AMOP協
12月4日、郡山で設立総会開催

福島県下のAM機オペレーター団体「福島県アミューズメントマシン・オペレーター協会」の設立総会が十二月四日、郡山市内の喫茶店四季にて開かれ、定款や役員などを決定し同協会は正式に発足した。

福島県ではセガ社など広域三社と㈱会津クラウン自動機など地元業者四社の計七社で団体設立に向けた準備を進めてきていた。これら七社では十月十七日に会合を開き、組織づくりについて協議した上で、今回県下のAM業者に呼びかけて設立総会を開いたもの。

同総会には十三社が出席、定款や会費を審議したほか役員選出などを行なった。会員資格は八号営業であるなしを問わず、県内でオペレーター事業に携わっている者とされている。入会金は今年末までの入会者は一万円、来年二月末までは二万円、それ以降は三万円で、会費は一律年一万円となっている。役員は次のとおり選出された。

会長＝芳賀留治氏（セガ社・郡山営業所）会計担当、副会長＝三浦清光氏（㈱会津クラウン自動機）、菅野袾夫氏（㈱ナムコ・郡山事務所）。理事＝湯浅弘幸氏（㈲郡山娯楽）、岩部貴代志氏（㈱タイトー・郡山営業所）。同協会の事務所はセガ社郡山営業所（郡山市富田町愛宕前七十七の一、☎〇二四九－五一－九九一一）に設置されている。

このほか同総会では新風営法に関する情報交換などが行なわれた。とくに芳賀会長より広域三社で福島県新風営法施行条例に向けた業者側の要望事項をまとめた陳情書を作成して、十二月三日に福島県議会の添田増太郎議長に提出したことが報告された。

同協会によると現在入会手続を進めており正式な会員数はわからない、としながらも十社前後になるのではないかとの予想をしているようだ。

広島正式に発足
12月5日改めて25社で設立総会

平本将人会長

広島県アミューズメント・オペレーター協会（事務所広島市、平本将人会長）では十二月五日、広島市内の新八丁堀会館にて設立総会を開き、同協会は正式に発足した。

同協会は、十一月九日にオペレーターら十五社が集まった会合で定款や役員選出などが審議され、非公式ながら事実上発足（本紙第249号既報）しているもので、今回は正式な協会にするために設立総会を開いたことになる。

同総会には二十五社、二十八名が出席、杉山義昭専務理事（㈱ヒカリ・エンタープライゼス）の司会で進められた。まず杉山氏より前回の会合で選出した役員が紹介され、改めて会員二十五社に承任された。続いて平本会長（㈱ヒカリ・エンタープライゼス）が協会設立の趣旨などを説明、同氏は新風営法問題なども合わせてAM業界が厳しい状況に置かれているとして「協会活動を通じて当局や関係団体に業界の立場や状況などを訴えていきたい」と述べた。さらに同氏は全国的に都道府県単位の業者団体が設立されていることに触れ「これら各団体の連合体を作る必要がある」と述べた。

この後村戸正弘副会長（流川観光㈱）が新風営法に関して十二月上旬現在での〝理解事項〟などを、杉山専務理事が県警本部との折衝状況などをそれぞれ説明した。続いて同協会の活動内容について検討が行なわれ、(イ)健全営業の推進、(ロ)青少年の健全育成、(ハ)地域の防犯活動への積極的協力、(ニ)暴力追放の四つを同協会の運動方針に掲げることなどを決定した。なお同協会の定款、会費、事務所などは前回の会合で決定したものをそのまま引き継ぐことで承認されている。

同協会では翌六日に村戸副会長らが県警本部防犯課を訪れ、滝川課長に同協会が正式に発足したこと、今後は防犯課の指導を受け、より健全な協会活動を推進することなどを報告した、としている。

正式発足した広島県AMOP協会の設立総会（12月5日）の記念写真から

高知AMOP協
11月27日に設立総会、誓約書も

高知県下のAM機オペレーターの団体「高知県アミューズメントオペレーター協会」の設立総会が十一月二十七日、高知市内の山内会館にて開かれ、会員数十四社で発足した。

同協会は㈱サンライト機工、高知レジャー企画㈱、プラザ、宝塚遊園の四社が世話人となって設立準備を進めてきていた。これら四社では県下のオペレーターに呼びかけて十一月十六日に協会設立に関する会合を開催、同会合で多数の賛同が得られたことから、今回設立総会の運びとなったもの。

設立総会では定款の承認、会費の決定、役員選出などを行なった。会員資格は八号営業の対象非対象に関わらず県下でオペレーター事業を営む者で、入会金は一律一万円、会費は年三万円となっている。役員は次のとおり。

会長＝竹内良一氏（㈱サンライト機工）、副会長＝河渕秀夫氏（高知レジャー企画㈱）、浜田昿氏（プラザ）。専務理事＝森下知之氏（宝塚遊園）、理事＝中江博氏（㈱タイトー・高知営業所）、川上律夫氏（㈲愛電商事）、西山忠義氏（入交ゲームハウス）、竹内義浩氏。監事＝金岡豊倉氏（ゲームコーナー愛）。同協会の事務所は高知レジャー企画㈱（高知市本宮町四十七－三、☎〇八八八－四〇－一〇七〇）内。

同協会によると会員の入会手続に際しては入会申込書のほか、ゲーム機を使った賭博などの不法行為をしない旨の誓約書の提出を義務づけているとのこと。なお同協会では十二月六日に理事会を開き、高知県新風営法施行条例に向けた業者側の要望事項をまとめ、県警防犯課などに同協会の定款や会員名簿とともに提出したい、としている。

除外されない「店舗」と除外される「施設」は別

NAOは急ぎ陳情

日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）では十月から十二月にかけて、計六件の陳情または要望を警察庁保安部に提出していることがこのほど判明した。また、とくに十一月二十一日付の「営業者・管理者に関する要望」については、都道府県組織の代表にも要望委任（但し「別紙」を特定明文化せず）するよう求めている。これらを含め七件の文書は以下のとおりである。

うち国家公安委員会規則に関しては、ゲーム機をAM機とギャンブル機に区別しないことを前提にしている点が注目される。また、政令で除外される「区画された施設」と法律で除外されない「店舗」との区分けは、宮原常務が出席した風俗問題懇談会（十月二日）ですでに明らかであり、その他の点もすでに結着したものが多いとされている。

◎十月九日付NAOボウリング場ロケ対策幹事・佐藤信代表から警察庁保安部・中山部長あて陳情書

ボウリング場事業の随伴設備としてのゲームコーナーを第八号営業から除外することの陳情

第八号営業から除外される業態として、政令により㋑ホテル又は旅館内の施設、㋺大規模小売店舗内の施設、㋩遊園地内の施設であって、内部が容易に見通すことができるものが掲げられておりますが、ボウリング場の付帯施設であるゲームコーナーも、遊園地内の施設と同等のものとして、㋩項に加入することを要望します。

その理由は下記の通りであります。

まず、環境面からみると……

1 ボウリングは高校／大学で正課のスポーツとして採用するように健康的かつ健全なゲームであり、ボウリング場はそのようなゲームを楽しむ環境として、遊園地に優るとも劣らない良好な環境であります。

2 ボウリング場内の管理を行うスタッフは、青少年育成の方針のもとに訓練を受け、またその中の数人はインストラクターの有資格者を含むものであり、来場の青少年に対する接客および指導の能力は高水準にあります。したがって、青少年客が集まることはあっても、非行を誘発するような情況に及ぶことはまず絶対にありません。

3 また同様の理由で賭博事犯発生のおそれは全くありません。

4 近時の客層は十八歳以上の大学生、予備校生、社会人などの利用が多く小中学生は日曜・祭日に家族づれで来場する傾向があり近隣コミュニティーの人々であって、まず問題点のない場所といえます。

営業面からみると……

5 ゲームコーナーはボウリング待ち時間に主として利用される付帯的サービスに属し、ボウリングの繁忙時間帯にのみ稼動するものであります。また営業時間は主体のボウリングと連動しており、それより長く営業することはなくむしろ早めに稼動しなくなるのが通常です。このような状況は営業としての独立性が小さいものといわざるをえません。

以上

◎十月九日付NAO風営対策委員会・加茂飛智男委員長から警察庁・中山部長あて要望書

手数料に関する要望

1 八号営業の特色として、

(1) 遊技設備を集中して営業として営業する業態

(2) 他営業（主として喫茶店など）に随伴して附属的に営業する業態

に大別されますが、これら営業の形態に応じて、手数料金額を定められることを要望します。

2 たとえば上記(2)の場合、一営業所あたり設備は二・〇〜二・五台の少数であり、(1)に比較して1／10〜1／20あるいは1／100以下であり、これらに営業所ごと同一金額の手数料を課されることは著しく不公平であります。また(2)の営業を営む者は比較的零細な事業体が多く、許可を受ける費用負担が一時的に過重となり、事業の存続が不可能となるものが出ることが充分考えられ、社会問題化するおそれがあります。

3 新法第四十三条において「実費を勘案して政令で定める」とされておりますが、上記実情も配慮されて、たとえば下記手数料の提案をいたします。

他営業の随伴設備の場合……一〜五台……二千円 六〜十台……三千円

ただし、十一台以上の場合は(1)の専業営業所とみなす。

4 現営業者の既得営業に大きな損害を与えず、事業の継続が行えるように、上に提案するような手数料の軽減、および必要な場合支払の分割ができるよう特別の措置を願います。

以上

◎十一月十三日NAO・内田会長と加茂委員長から警察庁・中山部長あて質問書

規制対象とならない設備について

第八号営業の要件として、場所と使用機械の特定がありますが、たとえば〝モグラたたき〟のような機種は、規制対象の解釈上「限界的なものというふうな感じ」（会議録より）のものであります。この種機械が決して少数ではない実情をご考慮いただき、法施行を前にして、それらが対象とされるのかどうか解釈をお示しいただきたく願います。

なおこの「限界線上」機種の中には子供を対象として設計され、料金五十円以下で遊戯に供されるものが含まれます。これらの機種がファミリーレストランの類の健康的な場所に設置される例も多く、風営法の趣旨からいって、第八号営業の枠内には入らないのではないかと思われますので、そのようなご指導をいただきたく願います。

◎十一月二十一日付NAO・内田会長と加茂委員長から警察庁・中山部長あて要望書

国家公安委員会規則などに関する要望および提案

第八号営業は第七号営業と異なり、その業態および立地など営業条件はまことに多岐にわたり、かつ零細業者も多数であります。したがいまして法の適用にあたり、この実態に合わせて、第七号営業など既存の風俗営業とは別途のお取扱いをお願いしたく、強く要望いたします。とくに国家公安委員会規則は実務に関わる事項が多いため、法の目的を達成しかつ業者に過度の負担とならないよう、手続内容などはできるだけ簡略にしていただきたく、下記のごとく提案いたします。

1 第五条一項四号（許可手続・営業所の構造及び設備の概要）について

八号営業は一〜六号営業のような接客営業でないから、見通しが少々悪くとも風俗上の問題はない。さらに、遊技内容に区別がなくその選択は自由であり、かつ設備は物理的にも重量負荷などとくに安全上問題もない。したがって国家公安委員会が風俗営業の種別に応じて定める営業所の構造又は設備の技術上の基準はできるだけ簡単なものとし、許可申請時に提出する構造及び設備に関わる書式および記載事項を簡単なものとし、下記程度の概要で可としてほしい。

イ ゲームセンターなど独立店舗の場合、

a、面積

b、設備のレイアウト図面および遊技設備の総台数

ロ 喫茶店などの付帯設備の場合、

遊技設備の総台数が五台以下の場合は台数のみ

2 第九条（構造及び設備の変更等）について

第八号営業に関わる構造・設備の変更は、放任されるか又は第九条の「総理府令で定める軽微な変更」として取扱ってほしい。機械レイアウト、カウンター位置、機種またはゲームソフト、インテリアまたは装飾などの変更は全て自由とし、次の場合は届出事項とする。

イ 許可手続時に記載した総台数を超過する設備の変更

ロ 営業所の外部または内部の輪郭の変形、営業所の面積が増減する改築

以上

◎十一月二十一日付NAO・内田会長と加茂委員長から警察庁・中山部長あて要請書

営業者・管理者に関する要望

1 いくつかの県警のご見解によれば、喫茶店など飲食店にゲーム機が設置されている場合、第八号営業としての許可は、喫茶店など店側が取得することになり、ゲーム機を持ちこんだオペレーター側（県警ではリース業者という）は第八号営業における営業者とみない、ということであります。

もしこのお考えが、警察としての統一的なご見解とすれば、全国のオペレーター業界に大打撃を与え、とくに中小、零細業者から営業の場をうばい生計の手段を絶つことは明らかであります。

2 社会通念としての営業者は、「自己の計算において事業を経営する者であって経済上の利害関係の帰属する主体」（条解「風俗営業等取締法」第一五八頁）であり、また常識的にもその営業上の責任負担者であります。実態的にみれば、このような自己の計算において営業する者としての実質とその意識を持つものは明らかにオペレーターであり、喫茶店などの店主ではありません。上記県警のご見解に基づき、ゲーム機の設置を中止するといわれる喫茶店側があるとなんで第八号の遊技をさせる営業者といえましょうか？ 喫茶店にとっては、ゲーム機による収入は、たんなる副収入に過ぎないのであります。

3 営業者はゲーム機を所有し、設置し、売上動向を観察してその維持向上をはかり、ゲームの商品事情を熟知してゲーム機器の保守・修理能力を有するなど第八号の遊技を客に提供する事業者としての能力を有する者であるべきであります。

4 また管理者については「業務の適正な実施を確保するため必要な業務」（法第二十四条第三項）を行う知識、識見、能力を有する者であることが求められます。これらを有しかつ管理責任を負担できる者は許可営業者であるべきオペレーターの使用人であって、決して喫茶店側の者ではないと確信します。

5 法の目的とする賭博防止および少年非行防止は、オペレーター業者、その社員を管理者とし、この管理者の行う指導により喫茶店側の者である従業者が業務を行うことにより充分に達成できるはずであります。

6 以上の営業の実態を正しくご認識いただき、遵法精神に富む健全な業者に謂れなき無用の混乱をもたらさないよう、慎重なご配慮を心から願います。

以上

◎十一月二十九日NAO・内田会長と加茂委員長から都道府県組織代表あて要望書

喫茶店などロケーションの第八号営業許可は、喫茶店側が取得することになるとの指導をしている県警があると聞きます。これまでの本庁との接触では、そのような結論はでておりませんが、もしこれが警察の真意とすれば、業界のこうむるダメージは恐るべきものがあるといえます。

したがいまして、NAOは本庁に対し同封文書による申入れをしておりますが、これを全国業者の運動として盛りあげたく考えております。

ご賛同いただけましたら、同封書式による要望書を十二月五日までに入手できるよう送付いただきたくお願い申し上げます。

（同封別紙要望書は警察庁・中山部長あて）

（住所）、（団体名）、（代表者）

喫茶店など営業所に対する第八号営業の許可は、別紙により述べた実情をご勘案いただき、ぜひ我々オペレーターが取得するようご認定ねがいます。

◎十二月六日付NAO・内田会長と加茂委員長から警察庁・中山部長あて要望書

大規模小売店舗内でのゲーム施設について

貴庁におかれましては、大規模小売店舗内にあっても、ゲーム営業として店舗にみなされる場合には、許可が必要とのお考えがあると知り驚いております。

これまで貴庁との接触の過程において、大規模小売店舗内での営業は、公道に面し独自の出入口があって、大規模小売店舗が閉店しても独自に営業できるところを除いては、許可の対象外となるとのご説明があり、当協会もそのように理解して会員に説明して参りました。

また国会における質疑においても、たとえばこれに関し「（旅館業、大規模小売店舗……）そういった店舗の施設の中で、一定の区画がありまして、そして外に出せば店舗といえるようなもの、そういうものを区画というわけでございます。そういう区画につきましては、当該場所が透明なガラス戸等を通して容易に区画の外から見えるというようなものを除く」（59・7・3古山課長答弁）とあり、店舗といえるようなものも見通しさえよければ除外されると解されるご見解が示されております。

つきましては下記条件を満たす大規模小売店舗内でのゲーム場は店舗とはみなさず随伴する施設とみなし、許可対象外にして頂きたく伏してお願い申し上げます。

(1) 区画外の一方より容易に見透しができること

(2) 営業終了時刻が大規模小売店舗と同一又はそれ以前であること

なお当該施設につきましては、当協会が責任をもって自主規制等を徹底させ法の目的にかなうよう最大の努力をしてゆく所存でございます。

以上

新風営法

規則、府令を諮問

警察庁、12月3日に「風俗問題懇談会」開き

警察庁保安部では十二月三日、東京・番町のグリーンパレスで「風営問題懇談会」を開催し、新風営法の下位法令のうち国家公安委員会規則と総理府令についてそれぞれの「考え方」を諮問した。

警察庁によるこの「懇談会」は、昭和五十九年三月五日に法案について、十月二日に施行令について開かれており、新風営法については三回目となる。出席者は「学識経験者側」二十四名となっており、AM業界からはNAOの宮原常務が"業界代表"として二回目から出席している。二十四名の構成は、マスコミ関係、教育環境関係、業界関係などとなっている。

十二月三日の会合では新風営法に関する「国家公安委員会規則の考え方」四十二項目、同じく「総理府令の考え方」八項目が示され、説明が行なわれた。うち国家公安委員会規則については、なおとくに検討作業中であり、場合によっては分割して公布していくこともありうるとのこと。

中でも「八号営業」に関する箇所は、法第二条第一項第八号の「遊技設備」のほか、申請手続、構造設備の技術上の基準、その変更承認・届出事項など広範囲にわたっている。しかし、最も問題とされるのは「八号営業」の「遊技設備」についてであり、目下のところ警察庁はあらゆるゲーム機を入れる予定だが、参院地行委の小委員会ではなお反対意見が出され"保留"になっているところである。この箇所でどの範囲のゲーム機が「八号営業機」になるかが決められるだけに、最も注目されている。「規則の考え方」第四項の全文は次のとおりである。

国家公安委員会規則の考え方（第4項）

八号営業の対象となる遊技設備（法第二条第一項第八号関係）

ゲームセンター等今回の法改正で新たに許可対象となる営業については、国家公安委員会規則で定める遊技設備を設置するものに限られますが、この遊技設備としては次のようなものを予定しています。

① スロットマシンその他遊技メダル等を投入し、当該遊技の結果が遊技メダル等の数量により表示される遊技設備

② テレビゲーム機（遊技の勝敗が明らかとなり、又はブラウン管等に遊技の結果が数字、文字その他の記号で表示されるものに限ります。）

③ フリッパーゲーム機

④ その他の遊技設備で遊技の結果を遊技メダル等や数字、文字その他の記号で表示し、又は遊技の結果に応じてチップ等のやりとりをする遊技の用に供するもの（単に人間の物理的な力を表示するだけの遊技設備を除きます。）

（注　テレビジョンでゲームをする形態を採らない占い機や腕相撲機、定置式乗物等は規制の対象から除かれることとなります。）

群馬に第2組合

12月1日、協同組合認可のもよう

群馬県で二つ目のAM機オペレーター団体として「群馬県娯楽機事業協同組合」が設立されており、十二月一日には県側より「協同組合」の認可を受けていることがこのほど判明した。

群馬県ではさきほど「群馬県健全娯楽業協会」（事務所高崎市、吉村敬一郎会長、会員数二十一社）が正式に発足（本紙前号既報）しており、今回「群馬県娯楽機事業(協)」の設立が明らかとなったことから同県では二つのAM機オペレーター団体が設立されていることになる。

同組合は北条康二氏（石坂娯楽設備）が中心になって設立されたもので、同氏によると十一月初旬に前橋市の石坂娯楽設備にて設立総会を行ない、十二月一日に県側から認可を得て、同日より事務所を設置して正式に事業活動を進めているとのこと。組合員資格は娯楽機を扱う健全なオペレーターで、出資金は一口十万円、会費は月三千円とされているようで、同組合の役員は次のとおり。

会長＝北条康二氏、専務理事＝茂木義三郎氏、理事＝古谷輝夫氏、監事＝中村勝氏。

同組合の事務所は石坂娯楽設備（前橋市若宮町四の十の十六、☎〇二七二―三三―六一一六）内。

なお同氏によると同組合の事情により設立趣意書、定款、組合員名簿などの資料は現在公表できない、とのことであり不明確な点もある（判明次第続報の予定）。

鹿児島健娯協が第2回総会

役員改選、会則も

鹿児島県健全娯楽業協会（事務局鹿児島市、政須美夫会長）では十月十九日、鹿児島市内のステーションホテルニューカゴシマにて第二回通常総会を開いた。

同総会では五十八年度（五十九年八月までの一年間）の事業および会計報告、役員改選が行なわれた。その結果、同協会の役員は次のとおりとなった。

会長＝政須美夫氏（(有)南日本音響）、副会長＝南敬蔵氏（常盤産業）、黒葛勝行氏（(株)ナムコ・鹿児島事務所）。理事＝園中精哉氏（(株)システムセンターSONO）、新村勉氏（(有)ジャパンレジャー開発）、城崎義郎氏（(有)第一音響）、高江州博氏（(有)中央レジャー産業）、渡辺秀昭氏（南日本丸三商会）、下野健二氏（富士音響）、荒堀豊氏（レジャーサービス）、田中博氏（セガ社・鹿児島営業所）、岩松弘祐氏（(株)タイトー・九州地方部）、犬伏康夫氏（大見商事(株)）、会計担当。監事＝永吉明久氏（(有)鹿児島レジャー販売）、広兼国雄氏（アイレム(株)・鹿児島営業所）。

また同総会では同協会の会則が一部変更され、①入会には会員二名の推薦と理事会の承認を必要とする、②入会金、年会費をそれぞれ二万円とすることになった。

このほか新風営法に関する情報交換などを行ない、県条例に向けた業者側の要望事項を協議した。また同協会に対して県警より新風営法に関する調査書が配布されていることなどから、同協会内に風営対策委員会を設置して調査書をまとめることになり、政会長ほか五名の委員を決定した。なお同協会によると調査書をまとめて十月二十五日に県警に提出した、としている。

岐阜県ゲーム機OP協臨時総会

県警による講演

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（事務局岐阜市、真鍋巧会長）では十月二十四日、岐阜市内の県水産会館にて臨時総会を開いた。

同総会には会員三十三社のほか県警防犯課の三辻正昭課長補佐ら二名が来ひんとして出席した。まず三辻課長補佐から新風営法に関する講演などが行なわれた。この後業者だけの会合に移り、県条例に向けた業者側の要望事項などを検討、陳情書を作成し県警へ提出することになった。

なお同協会では十月三十一日に県警防犯部を訪れ、奥村悟部長に陳情書を提出、また十一月九日には県警で奥村部長より陳情内容に対する回答を受けている。奥村部長の回答内容については文書化して十一月十六日付で各会員に配布している。

また同協会によると県警などへの折衝面を考慮して新たに二名の理事を追加することになり、このほど篠田修平氏（YPエンゼル）と牧勲氏（東海工房社）を理事に選任しており、さらに十一月二十六日の理事会で同協会の事務局長に田原敏充氏（元警視正）を任命したとしている。

JAMMA健全娯楽推進委

G機基準で論議

メダルゲーム業者の意見を求める

JAMMAの健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長・ユニバーサル販売(株)）では、昨年の第22回AMショー出品機でいわゆる賭博機械（G機）基準に違反するものが見付かったことから、十月十九日に第九回会合、十一月十四日に第十回会合をそれぞれ永田町TBRビルで開き、同協会の定めた「賭博機械の基準」をめぐって再検討を始めた。

第22回AMショーでは十月二日に会場内での検査で四社四機種についてG機基準に基づき撤去の指示を行ない、撤去されたが、それ以外にも問題がいくつか指摘され、後の会合で検討された。

第九回会合では、①シグマ商事(株)がAMショー出品機に「例外承認シール」を貼付せず販売してきた事実についてシグマ側が謝罪した。②コナミ工業(株)製の「マイキー」についてはゲーム内容が好ましくないとの意見があったためゲームソフトを「新入社員とおる君」に変更した――などが了承された。また新風営法に伴ない、JAMMAの「賭博機械の基準」は実情に合わなくなるとの意見もあり討論されたが、議論は次回に持越された。

第十回会合では引続き「賭博機械の基準」をめぐって意見が出され、とくに改正、全面撤廃なども出されたが、結局全面撤廃はなく、「賭博排除とメダルゲームの保存の調和を図る」との見地から、最大払出枚数の再検討をすることになった。しかし結論は出ず、結局メダルゲーム機のメーカーなどにアンケート調査を依頼（十一月二十日に二十五社に依頼）、その結果を見て再論議することになった。なお、これらの会合でいくつかの製品がG機基準の例外承認を受けている。

「賭博機械の基準」は健全娯楽推進委員会が、昭和五十七年四月作成六月改訂した「賭博機械排除の為の基準」をもとに、JAMMA定款第四条第四項に該当するものとして五十八年五月作成、さらに「例外規定」も作成し、JAMMA理事会の承認（最終五十八年七月）を得ている。しかしその内容は、定款でいう「公序良俗に反する娯楽機械」を「賭博機械」と断定した上で、偶然性を基本に勝負を行なうギャンブル（G）機をⓐ「賭博機械」とⓑそうでないものとに区別し、さらにⓐに該当する場合でも一定の条件（販売先など）を満たせば「例外規定」例外的に認める、というもの。

G機をめぐる法的かつ実務的な諸問題に詳しい専門家筋からは、このG機基準は問題がありすぎると指摘され、また現実にある賭博機賭博に対応しきれないと指適されてきている。今回同委員会は改訂の方向で検討を進めていることになるが、G機基準が賭博機賭博に万全ではないことも了解されているもようであり、その方向が模索されていると解されている。

東京ディズニーランドで長期に多彩な催し

ミッキー56歳に

X'mas、そして年末年始も催し

12月29日まで開催のクリスマスツリーライティングセレモニーにて ©1984 Walt Disney Productions

東京ディズニーランド（(株)オリエンタルランド経営、TDL）では十一月のミッキーマウスの誕生日イベントからクリスマス、年末年始にかけて、TDLならではの多彩な催し物が開催あるいは企画されている。

まず十一月十八日のミッキーマウス五十六歳の誕生日を祝した催し「ハッピーバースデー、ミッキー」が十一月三日から二十五日間開かれ、パレードやミュージカルショーなどで賑わった。続いて十二月六日から二十九日まで「クリスマスファンタージー」と題して、十五㍍のクリスマスツリーに灯をともす"ライティングセレモニー"、パレード、ショーなどが毎日行なわれている。

また大みそかは翌一日の午前二時まで開園し"ニューイヤーズイブパーティー"が開かれ、特別の入場パスポート券も発売される。これは三十一日の午後からパレードやパーティーなどを行ない、午後十一時半からシンデレラ城前で大舞踊会が開かれ、ゲスト（客）も含めて蛍の光を大合唱したあと、新年の幕開け午前0時になると花火が一斉に打ち上げられ新年を祝すという趣向のもの。

なおTDLでは新アトラクションとして3D映画「マジック・ジャーニー」を一月十七日オープンする（追って詳報）。

特許・実用新案出願公告・公開（12月1日〜14日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

十二月四日付＝「ギャンブル装置の保全性を保証する方法および装置」、バリー・マニュファクチュアリング社（米国）、公開214476、出願58−89906。

十二月八日付＝「電動型スロットマシンのリール回転速度可変装置」、(株)エル・アイ・シー（大阪）、公開(請)218178、出願58−91964。「テレビゲーム装置」、シャープ(株)（大阪）、公開218180、出願58−93653。

実用新案出願公開

十二月五日付＝「移動人形」、明昌特殊産業(株)（大阪）、公開(請)182389、出願58−75271。「蛇踊り人形」、同、公開(請)182390、出願58−75272。「舞踊人形」、同、公開(請)182391、出願58−75273。

十二月六日付＝「牽引装置」、明昌特殊産業(株)（大阪）、公開(請)183285、出願58−79349。

十二月八日付＝「身体圧迫帯」、(株)日本コインコ（東京）、公開184481、出願58−80260。

十二月十四日付＝「メダル貸出機」、角野博光（大阪）、公開(請)188476、出願58−82531。「スロットマシンのコイン補給装置」、同、公開(請)188478、出願58−82532。「遊戯機の乗降装置」、明昌特殊産業(株)（大阪）、公開188479、出願58−81919。

AMROF'84; マイクロマウス大会・ロボットコンテスト

高度化する技術力

つくば博での世界大会に向けて盛り上がる

上の写真は「第6回マイクロマウス大会」決勝のようす。ナムコの中村社長(座席中央)らの見守るなかマウスが迷路脱出。下の写真は同競技の入賞者たち（中央2人が優勝者）

「アマチュア・ロボット・フォーラム（AMROF）84」が十一月十七日から九日間、東京・千代田区北の丸公園の科学技術館で開催され、期間中約四万人の入場者でにぎわった。

科学技術館では科学技術への理解を深めるという趣旨で、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）の全面協力により毎年この時期に「全国ロボット大会」および「全日本マイクロマウス大会」を開いてきたが、今回からこれらを総合した新しいコンセプトタイトル「AMROF」を設定した。そして従来の「全国ロボット大会」（前回で第五回）を競技主体の「（第六回）マイロボットコンテスト」と改め、これと「（第五回）全日本マイクロマウス大会」の二大競技を中心とした構成となり、このほか「プロ・アマロボットレビュー」や「ジュニアロボット工作教室」などの催しも行なわれた。

マイロボットコンテストでは、ステップウォークマン競技、オリジナルロボット競技と今回から新しく登場した"ロボットスキー競技"の三種目について技術の成果が競い合われた。また第五回全日本マイクロマウス大会は、八月に「科学万博―つくば85」会場で開催されることになっている"世界マイクロマウス大会"のプレ世界大会の年ということで、大変な盛り上がりをみせた。

新方式採用したマウスも

このマイクロマウス競技は有線や無線での交信が許されない自立型ロボット（タテ・ヨコ二十五㌢以内）により、幅十八㌢、高さ五㌢の迷路の一方の隅から中央部に到達するまでの時間を競うもので、制限時間十五分間。

これに今回は前回より十台多い百三十三台のエントリーがあり、予選に八十一台が出走、そのうち二十台と各地区大会で優勝した四台の計二十四台が決勝に進出することになった。決勝大会は二十五日に行なわれ、その結果二十四台中十五台が完走、福山マイコンクラブの野村正則氏と井谷優氏の合作マウス「NAZCA」が見事優勝した。同マウスは独自のジャイロスコープを搭載し、高速でのバランス制御を行なうなど高度の技術を採用している。なお福山マイコンクラブは第二回大会から今回まで四年連続優勝という栄誉に輝き、その安定した実力のほどを見せつけた。準優勝には吉井功氏の「LABO―2号」が、三位には福山マイコンクラブの上広孝幸氏「プジリズム」がそれぞれ入った。審査員の油田信一筑波大学助教授は「探索アルゴリズムや走行方法に新システムを採用したマウスもあり、アマチュアとは思えないほど技術的進歩を遂げている」と評価した。

「同競技の初心者向けとしてこれまで実施されてきた日本独自の「マイクロキャット競技」は今回が最後の大会とされることになったが、十七日の決勝大会には八台が出走、うち二台が完走し、東洋大学情報処理研究会の「HC―XII」が優勝した。

同競技で注目されたのは長野マイコン同好会の「ジャイアントタマ」で、これはTVカメラを搭載し画像処理技術により迷路の認識をするという画期的な方式を採用している。

初登場のロボットスキー

一方、マイロボットコンテストのほうは十一月十八日、三種目の競技が開かれた。まず新競技のロボットスキー競技は、自立型またはラジコン操作のロボットが三十度から十五度の斜面のスラロームコースを滑降し、ゴールまでの時間を競う。コース全長六㍍五十㌢で、五カ所の旗門を全部クリアする。二十九台中九台が完走し、優勝はアルペンスキーロボット研究会の「SHIMIZU―MURAKAMI4号」で、以下三位までを同研究会が独占。主催者側では「小学生から社会人までが参加し、初回だけにいろいろなアイデアが登場した。これはスキーの技術的講習にも役立つ可能性があり、別の分野での展開も予想できる」としている。

ステップウォークマン競技は自立型ロボットによる階段の昇降メカニズムの工夫を競うもので、これは今回からロボットと競技台に関する規定が少し厳しくなり、また従来のタイムトライアル制を改め、メカニズムの創造性、技術完成度などの面での総合評価制となったが、それだけにユニークなシステムが続出。二十九台が参加し完走は十一台だったが、大学生グループが次々とリタイアするなか、小学生たちが完走し優秀な成績を収めるなど場内を湧かせた。審査の結果、最優秀賞は稲本義昭氏の「グリーンキャタピラ」が選ばれた。

オリジナルロボット競技は定められたテーマに基づいてロボットが演技を行ない、技術的独創性や演出力を競うもので、四台が参加。最優秀賞に松本靖司氏の「フレンチ缶缶」が選ばれた。

プロ・アマロボットレビューでは、初公開で大変な人気を呼んだナムコのロボットバンド「ピクパク」、同社「コスモ星丸」などAMロボット、各種の学術ロボットが披露された。

上の写真は今回から採用された「ロボットスキー競技」、下の写真はロボットが階段を昇降する「ステップウォークマン競技」にて

タイトーが新作展

同社開発のVDゲーム機「忍者ハヤテ」など多数

㈱タイトー（本社東京、中西昭雄社長）では十一月二十七日、同社本社ショールームにてプライベートショーを開き、VDゲーム機「忍者ハヤテ」、TVゲーム機「サイクルマー坊」ほか数機種、フリッパーなどを披露、これに業界関係者ら約四百名が参集した。

まずVDゲーム機「忍者ハヤテ」はアニメ採用のVDゲーム機で、城での敵忍者や妖怪との戦いを内容としたもの。TVゲーム機「サイクルマー坊」は一輪車の走行をテーマとしたもので、操作はボタンと左右に回転させる"ローラー"が新しく採用されているのが特徴（以上二機種とも本紙前号「話題のマシン」参照）。このほかTVゲーム機は、爆発的ブームとなった同社「スペース・インベーダー」をベースにした「リターン・オブ・ザ・インベーダー」、AMショーに出品された「400（フォーティラブ）」、「アイザック」の改良版「アイザックII」。また「メインエベント」「グラジエイター」（両機種とも新日本企画製）など。

フリッパーはアメリカンフットボールをテーマとした「タッチダウン」（ゴットリーブ）、「ロボットE」（ザッカリア）、「アッチラ・ザ・ハン」（ゲームプラン）の三機種。このほかTVクイズ機「ウルトラクイズ・パート4」、アーケードゲーム機「キャンディぱっくん」、「わんぱくモンキー」（ホープ）、池上通信機製の識別機などが展示された。同社では「ゲーム場は限られた一定機種だけでなく、フリッパーなどいろいろな機種が配置されていてこそ本来のゲーム場であり、今後もこの考え方に沿って息の長い機種を供給していきたい」としている。

写真はタイトー新作展（上）、任天堂の新製品内覧会（東京会場）

任天堂は内覧会

11月28日、東京と大阪で

2ゲーム一体型の意欲作発表

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）では十一月二十八日、同社東京支店と大阪支店のそれぞれショールームにて内覧会を開き、TVゲーム機「クルクルランド」「エキサイトバイク」を披露した。

これは各地域の主だったディストリビューターなど関係者を集めて開かれたもの。発表されたのは一つの（同社VSシステム用）キャビネットに二種類のゲームが組込まれており、これは七月に同社が発表した一つのアップライト型キャビネットで二つのゲームが楽しめる"MDシステム"の延長と言えるもの。ただこれは従来のVSシステムと同じキャビネットを使用しているが、技術的な内容が少し異なっている。従来のVSシステムは二つのPPU（画像発生用LSI）一CPUを使用し、これが相互にゲームデータの通信を行なうことによって、二つのTVモニターで同時に一つのゲームの対戦が（四人まで）プレイできるものだが、今回発表となったのはその相互データ通信が行なわれないかわりに、内容の異なったPPU一CPUを二つ組込むことで、二つの画面でそれぞれ別のゲームができるようにしている（それぞれ二人用）。従ってキャビネットは同じでも従来のVSシステムとのROMキット交換は、そのままの形ではできないことになる。これは二ゲームで一つのマシンということから本体販売のみが行なわれ、価格はVSシステム本体と同じ六十七万円（ゲーム内容は本号「話題のマシン」参照）。

同社では「これまでのVSシステムは"対戦"を強調したものだが、今回発表したのは"一つのハードで二つのソフト"ということを主眼としており、VSシステムのキャビネットの応用性を示すとともに、ロケ運営での効率性を狙ったもの。これは機能的にはVSシステムとは異なるが、広義のVSシステムという扱いをしていく。今後、この二つのゲームのVSシステム用ROMキットの開発も考えたい」としている。

加藤鈑金工業が法人に改組

加藤工業㈱に

1月1日付。親子2人代表制で

加藤鈑金工業（本社大阪、加藤繁一社長）ではこのほど、長年にわたる個人経営から株式会社へと法人成りすることを明らかにした。

正式には一月一日付で加藤工業㈱となり、加藤繁一氏が代表取締役社長に、加藤克彦氏が同専務となる。これは同社業容の拡大によるもので、社名から「鈑金」をとったのは、現在同社が製造販売などする品目のうち約九割がAM機になっているためとされている。

同社は加藤繁一氏が昭和二十一年に自動車鈑金専業者として創業、二十五年には乗物機ボディ製作に着手、三十四年以来乗物機専業メーカーとして独自に開発、製造しており、最近ではAMゲーム機の販売、AM機のオペレーションと業務を拡大してきている。

加藤工業㈱＝大阪府茨木市沢良宜西一の二の十一、☎（〇七二六）三五ー一八八六。

カジノド三宮の大王振興で異動

河合氏共同代表に

神戸・三宮の「カジノ・ド・三宮」のオペレーターとして知られる㈱大王振興（本社神戸）では、このほど代表取締役が二人になるとともに、本社を移転したことを明らかにした。

これは十二月一日付で発表されたもので、代表取締役にはこれまでの大藪竜太郎氏に河合久雄氏が加わり二人代表制となった。取締役の西山営業部長、笹嶋技術部長、山田業務部長、伊藤総務部長ならびに監査役の森田寛正氏はいずれも留任。

新本社所在地などは次のとおり。

㈱大王振興＝神戸市中央区北長狭通一の三の一（カジノド三宮内）、☎（〇七八）三九一ー八七五九。

事務所移転

ムラタ商事＝東京都武蔵村山市学園四の四十一の十七、☎（〇四二五）六五ー一四四二、村田勝明社長。

㈲アイ・ジーエム＝福岡市博多区東光寺町一の二の二、前田ビル、☎（〇九二）四七二ー四〇九八、東山恭久社長。

全国市街地ゲーム場

オペレーションの実態とオペレーターの意見

大阪・梅田(その2)

第11回

前回に引き続き今回も大阪・梅田にあるゲーム場に焦点を当てることにする。前回では国鉄大阪駅の南側に絞って、ロケの増加が激しい駅前第一ビルから第四ビルを中心に紹介したが、今回は大阪駅東側の地域を取り上げる。

国鉄大阪駅の東側一帯は〃阪急村〃と言われているように阪急梅田駅、阪急百貨店を中心に阪急グランドビル、阪急ファイブ、ナビオ阪急、阪急三番街、同十七番街など阪急系資本によるビルが集中しており、これらのほとんどがSCであるためこの一帯は大変な賑わいを見せている。

またそれと並んで終日活況を呈しているのが阪急東通り商店街である。同商店街は扇町筋と平行して東西に走るアーケード街で、途中新御堂筋により二分されるが、飲食店やパチンコ店、キャバレーなどが軒を並べており〃キタ〃を代表する庶民的な盛り場である。また御堂筋と平行に南北に曽根崎センター街が続いており、ここも阪急東通りに劣らぬ賑わいを見せている。

さてゲーム場だが大阪駅東側にはSCロケも含め十九店のロケがあり、そのほとんどは阪急東通り周辺と曽根崎センター街に集中している。この二、三年の推移を見ると多少の変動はあるもののほとんど変わっておらず、前回の駅ビルに比べかなり安定しているようだ。

「ゲームトピア・プラザ」と「ゲームトピア・ニュープラザ」はいずれも㈱関西レジャーサービスの運営によるロケ。まず「ゲームトピア・プラザ」の方は一階と地下の運営で、それぞれのフロア面積は約百四十平方㍍。一階にはアーケードゲーム機とメダルゲーム機を、地下には対人ゲーム機のみを置き、フロアごとに特色を持たせている。機械構成はTVゲーム機三十一台、その他アーケード機数台、メダルゲーム機三十一台、対人ゲーム機九台で計八十台近くを設置している。また「ニュープラザ」の方は約二百八十平方㍍のフロアがあり、ここにTVゲーム機六十数台、フリッパー二台、その他アーケード機四台、メダルゲーム機十二台、計約八十台を設置。

これら二店について同社の渡久地管理部長は「機械のメンテナンス、従業員の言葉遣いなどを徹底させている。TVゲーム機は麻雀系が安定しているようだ。『ニュープラザ』の客は若者ばかりだが、『プラザ』の方は対人ゲーム機を設置し

上の写真は「ゲームトピア・ニュープラザ」の店内。下の写真は「ゲームトピア」2店を運営する㈱関西レジャーサービスの渡久地政清管理部長で、それぞれ店の雰囲気に合わせた機種を設置すると語る

広いフロアにゆったりと機械を設置した「ゲームイン・シャトー」

カジノの雰囲気がする「ゲームトピア・プラザ」の地下フロア

てカジノの雰囲気を出しているため年齢層も高い。客層が異なるのでTVゲーム機の設置機種も自然と異なったものになる」と語る。

「メインストリート・コンパ」は地下、一階、二階の三フロアでの運営。それぞれのフロア面積は約百三十平方㍍で、地下と一階はアーケード機中心に、二階はメダルゲーム機をメインにゲーム機を設置している。機械構成はTVゲーム機約百二十台、その他アーケード機三台、メダルゲーム機三十四台で計約百六十台と豊富に揃えている。同店の山内店長は「客層は高校生、大学生などの中間層が多いようだが、夜は年配の方も目立つ。ゲーム客に夢を与えるようなロケを目指しており、いかにすれば気分良く喜んで遊んでもらえるかを常に追求している。マイク放送を使って新製品などを紹介するとともに、未成年者の喫煙などが起こらないよう呼びかけている」と語る。また同氏は「去年に比べ今年は人気機種の盛り上がりがなかった。一時期にたくさんのヒット商品が登場するよりも、ステップを踏むようにヒット商品が出た方が客の方も流れに乗れるようだ。業務用のヒット商品は少なかったが、家庭用TVゲーム機の影響もありゲーム人口は増えているように思う」と語る。

「ゲームスポット・ニューチェスター」は約百二十平方㍍のフロアにTVゲーム機を主体に五十台近くを設置している。店内は照度の高い間接照明がなされ、天井や壁などに白色を使っているためかなり明るく健全なムードがする。同店の今北氏は「二十代の若者が圧倒的に多いようだ。店内の壁面に十二個のモニターを並べて若者向けの音楽や環境ビデオなどを流している。ゲーム機が故障していないかを絶えずチェックするようにしている。以前はゲームを楽しみに梅田へ来る人も多かったが、今では府下の各所にゲーム場ができているし、しかも低額料金のロケも多いようで単にゲームを楽しみに来る人はほとんどいなくなった」と語る。

庶民的な盛り場のロケ

「アメニティパーク・リノ梅田店」は十二月に新装開店したゲーム場。店内フロアは約三百三十平方㍍と広く、フロアの四割をアーケードゾーンに、五割をメダルゲームゾーンに、残りを対人ゲームに使用している。アーケードゾーンとそれ以外のゾーンの間にはガラスのドアが設けられており、完全に区分されている。機械構成はTVゲーム機五十二台、その他アーケード機二台、メダルゲーム機五十三台、対人ゲーム機三台で計百十台を設置している。同店の上原店長は「アーケードゲーム機なども設置しているが、トータル的にはメダルゲーム機を中心とした運営を進めたい。アーケードゲーム機と別のフロアにすることによってゲーム音を気にせず落ち着いてメダルゲーム機を楽しんでいただけると思う。メダルゲーム機に関しては現在マスゲームが少ないので今後は意欲的に導入したい。スロットタイプのものについては時代の流れからかTV画面を使用したゲーム機の方が客のつきが良い。またTVゲーム機に関してはスペースものは息が長いようだが、キャラクターものやスポーツものは短いようだ。今後はフリッパーや焼き鳥タイプのゲーム機を導入して、いろいろな遊びを提供したい。」と語る。また同氏は「当店独自のイベントを意欲的に行なっている。毎晩六時ごろから女子大生などによるDJタイムを設け、映画や音楽関係など若者向けの情報を流している。また入店者全員が遊ぼうということで毎日二回店内に設けられたステージでビンゴゲームなどを行なっている」と語る。

「ゲームイン・シャトー」は約三百平方㍍のフロアにTVゲーム機六十六台、フリッパー四台、計七十台を設置している。同店のある従業員は「店内スペースが広いので他の店よりもゆったりとゲーム機を設置している。インベーダーの頃のように一ゲームに客が集中することがなくなり、どの機械も平均して稼動しているようだ。新製品から従来機まで幅広く設置しているが、どちらかと言えばパターンが一定しておらず、しかもプレイヤーの思考が入るようなゲームに人気がある。また今では同じようなタイプのゲームが数多く出ているが、結局はそのタイプのオリジナルが好まれるようだ」と語る。また「当店ではジュース類など物を提供するサービスは一切行なわない。ゲーム場

オープン以来連日二十四時間営業を行なっているという「フォーカス」の店内のようす

このほど新装開店した「アメニティパーク・リノ梅田店」のアーケードゲームゾーンのようす

上の写真は「リノ・梅田店」のメダルゲームゾーン。左はいろいろな遊びを提供したいと語る上原昌龍店長

「純情・モンテカルロ」(本店)の店頭。同店のほか2店の姉妹店があり、ヤングを中心に活況を呈している

全国市街地ゲーム場

大阪・梅田（その二）

上の写真は「カサブランカ」、下の写真は「ヤングハウス」の店内。いずれも比較的小規模なロケだが安定した運営を行なっている

にはゲーム自体を楽しみに来るのであり、物質的なサービスを求めて来るのではないからだ。それよりも照明や装飾など明るいものにして、女性でも気軽に入れる雰囲気のゲーム場にしていきたい」と語る。

「ゼームセンター・ラスベガス」は約百五十平方㍍のフロアに、TVゲーム機三十四台、フリッパー四台、その他アーケードゲーム機三台、メダルゲーム機二十三台、計六十四台を設置している。

同店の林氏は「十一月からメダルゲーム機を導入した。この界隈ではメダルゲーム機を設置している店が少なく、しかも比較的人気も高いからだ。今までは子ども客が多かったが、メダルゲーム機を設置してからは大学生やサラリーマンなどが増え全体の年齢層も高くなった」と語る。

「フォーカス」は約百四十平方㍍のフロアにTVゲーム機六十七台、その他アーケードゲーム機六台、計七十三台を設置。同店の熨斗氏は「今年三月のオープン以来、毎日二十四時間営業を行なっている。機械はタイプごとにまとめて、また新製品は店内各所にばらけて置くようにしている。麻雀ものが一番稼動しているが、将棋や五目並べなども地道だが安定している」と語る。

左の写真は「タイトー・スペシャル」の店内。照度も高く落ち着いたムードがする。上の写真は思考的なものよりも単純なものに人気が集まると語る堀西勝久係長

安定したゲーム場運営

「タイトー・スペシャル」は約二百平方㍍のフロアがあり、ここにTVゲーム機五十八台、フリッパー四台、その他アーケード機三台、計六十五台を設置している。同店の堀西係長は「平日は学生や営業マンなどの常連客が多い。去年に比べ売り上げはどこの店も悪いようだ。ゲーム内容がマンネリ化していることが最大の原因だろう。単純なもの、内容や操作が簡単なもの、長時間遊べるものに人気があるようで、頭を使うゲームはあまりよくない」と語る。同店内は照度も高く、また壁などには西洋風の窓や瓦を並べた装飾や植木なども置かれていて落ち着いたムードになっている。なお同店では毎日先着二百名のお客に対し飲み物のサービスをしており喜ばれているとのことだ。

「純情・モンテカルロ」は本店と二つの姉妹店があるゲーム場。本店は中二階と地下それぞれ約百五十平方㍍の運営で、中二階はアーケードゲーム機のフロア、地下はメダルゲーム機をメインとしたフロアになっている。機械構成はTVゲーム機約百二十台、フリッパー四台、その他アーケードゲーム機約十台、メダルゲーム機二十一台となっており、計約百六十台を設置している。

本店の向かい側にある姉妹店は地下、一階、二階の三フロアでの運営で、それぞれのフロア面積は約七十平方㍍。三フロアともTVゲーム機を中心にレイアウトされており、合わせてTVゲーム機七十五台、その他アーケード機一台を設置。

またもう一方の姉妹店は約百平方㍍のフロアにTVゲーム機四十台、フリッパー一台、その他アーケード機一台、計四十二台を設置している。

「モンテカルロ」三店の支配人を兼ねる新井氏は「お客さんに気持ちよく遊んでいただけるような店作りに努めている。ニューマシンは早期に導入し、また周りでゲーム内容が見れるように十分なスペースを取って設置している」と語る。

「プレイランドOS」は約百四十平方㍍のフロアがあり、TVゲーム機のみ五十七台を設置している。同店の高野店長は「ファイブにショッピングに来たついでに当店で遊ぶ人が多いようで、他店に比べて女性客の割合も多いようだ。店内照明を明るくして健全性に努めており、装飾などは殺風景にならないように四季に応じたものをあしらっている。設置機械については新製品のほか従来機もいろいろなタイプのものを設置して客層がかたまらないようにしている」と語る。

「カサブランカ」は約六十平方㍍のフロアにTVゲーム機のみ三十五台を設置。同店の林氏は「フロアが狭いためテーブル中心のレイアウトになっているが、できればメダルゲーム機などの機種も導入したい。ブラウン管の掃除や操作部分の点検を常に行なうようにしている。今年は年間を通して数多くの新製品が出た割にはヒット商品がなかった。メーカーに対してはもっと吟味して製品のグレードアップを望むとともにプレイ操作の容易なものを開発してもらいたい。また基板の値段ももっと下げてほしいものだ」と語る。

「百又ゲームコーナー」は約三百六十平方㍍とこの界隈では一フロアで最大のゲーム場である。機械構成はTVゲーム機約百三十台、フリッパー八台、その他アーケードゲーム機八台で計百四十台のゲーム機を設置している。同店のある百又ビルには三つの映画館のほかボウリング場があり、日曜日などはとくに家族連れやアベック、グループなどが訪れ、活況を呈している。

「ヤングハウス」は約三十平方㍍とやや小規模なロケだが、TVゲーム機三十台のほかその他アーケード機三台、計三十三台を設置している。同店の従業員によると十月になってからゲーム客も増え盛り返しの兆を見せているとのことである。

「ゲームアイ」は約百平方㍍のフロアにTVゲーム機二十四台、その他アーケード機二台、メダルゲーム機四十台を設置。同店ではTVゲーム機を百円二プレイに、またメダルの料金を百円十枚として他のロケよりも低料金に設定している。

「モナコ」は現在改装作業を進めており、十二月中旬にオープンするとのこと。

このほかSCロケとして「阪急百貨店屋上スカイランド」があり、乗り物機を中心に約九十台を設置している。

右の写真はこのほどメダルゲーム機を設置したという「ゲームセンター・ラスベガス」。左の写真は「プレイランドOS」の店内のようす

右の写真は三フロアで運営を行なう「メインストリート・コンパ」。左は明るいムードがする「ゲームスポット・ニューチェスター」

データ（順不同）

百又ゲームコーナー　北区茶屋町2-16、百又ビル、☎372-1011、直営＝㈱百又　1

ゲームアイ　角田町1-15、電話番号、経営者とも不明　2

プレイランドＯＳ　角田町5-1、☎312-9997、本社＝関西カクタス㈱（☎313-4552）　3

阪急百貨店屋上スカイランド　角田町8-7、☎361-1381、本社＝朝日科学模型遊園㈱（☎07249-4-3063）、㈱大阪娯楽機製作所（☎0724-76-1381）、㈱商店（☎361-1381）、中西商店（☎078-871-1025）の４社の運営　4

カサブランカ　小松原町1-8、☎314-0332、直営＝林良一　5

ヤングハウス　小松原町1-11、☎312-1719、直営＝福助　6

メインストリート・コンパ　小松原町1-23、☎312-9839、本社＝㈱キャピタル商事（☎672-6780）　7

純情・モンテカルロ　小松原町4-5、☎311-6069、直営＝吉川文安　8

同・姉妹店　小松原町5-5、☎312-0795、本社＝同上　9

同・姉妹店　小松原町1-19 ☎312-9964、本社＝同上　10

モナコ　小松原町4-9、☎312-0922、直営＝喜志田正夫　11

ゲームスポット・ニューチェスター　小松原町4-32、☎361-4351、本社＝阪急明星㈱（☎361-7381）　12

ゲームトピア・ニュープラザ　小松原町4-23、☎312-6081、本社＝㈱関西レジャーサービス（☎314-1803）　13

ゲームトピア・プラザ　堂山町4-17、☎314-1226、本社＝同上　14

タイトー・スペシャル　曽根崎2-16-26、☎313-3713、本社＝大和企業（☎361-9414）　15

アメニティパーク・リノ梅田店　曽根崎2-14-17、☎314-3917、本社＝㈱アポロ（☎631-8055）　16

フォーカス　曽根崎2-10-15、☎361-4391、本社＝ファミリー（☎782-7487）　17

ゲームイン・シャトー　曽根崎2-11-23、☎312-0766、直営＝㈱銀鍋　18

ゲームセンター・ラスベガス　曽根崎2-6-13、☎315-8540、本社＝西大阪興業㈱（☎443-4605）　19

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、経営者、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。

Night GAL

ナイトギャル

ステキなギャルたちがあなたをお待ちしております。

あ・な・た・好・み・のギャルがお相手!!

- 流局の場合テンパイしていればゲームが続行できます。
- 配パイをキャンセルできます。
- ラストチャンスに3回チャレンジする事ができます。
- 三元ラッシュで有利なサービスゲームができます。
- 五連荘を完成すると、以後は役満貫上りです。
- 上がれば選ばれたギャルの衣裳がとれてお楽しみタイムです。

FLIGHT GAL　TENNIS GAL　CAMPUS GAL　NURSE GAL　GOLF GAL　KIMONO GAL

(ラウンドタイプテーブル)
商標登録出願済 意匠登録出願済
OP価格 ¥377,000

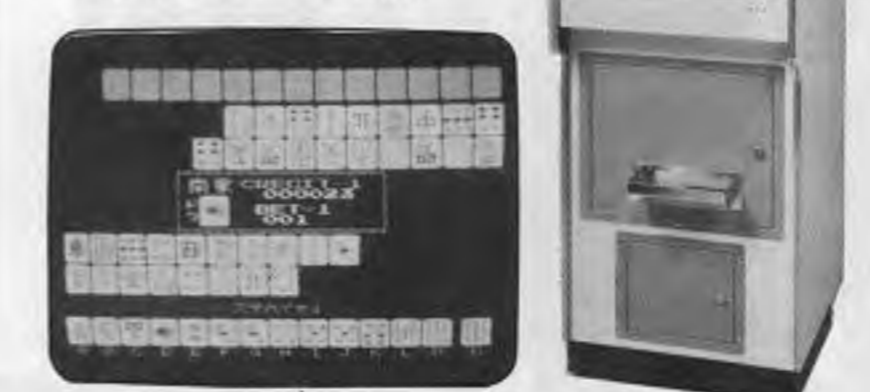
18″テーブルタイプ

11月発売！

メダルマシン
アップライトタイプ

メダルゲーム機の設置運営につきましては『メダルゲーム場運営基準』を守ってご使用下さい。

ヒットゲームを揃えた MEDAL MACHINE

魅惑のロイヤルを試せ！
Royal Mahjong
ロイヤルマージャン
- 多くのマージャンファンの心を満たしたスタンダード版!!

バニーにアタック、今夜も最高！
Night Bunny ナイトバニー
- 配パイのキャンセルOK!!
- ラストチャンスに3回チャレンジ
- 三元ラッシュでサービスゲーム
- 五連荘で以後は役満

熟れごろ・食べごろ・遊びごろ
FRUITS & BUNNY
フルーツ&バニー
1回のチャレンジでチャンスは2度
- フルーツとバニーの2種類の柄合せ

今様、花も見ごろの札あそび
花ピューター
- 伝統の花合わせがビデオで登場!!コンピュータに挑戦

Nichibutsu
日本物産株式会社
本 社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 〒530 ☎(06)353-5211(代) TELEX523-6891 NCBCOLJ
東京事業所 東京都中央区日本橋堀留町1丁目5番12号 ヤシマ日本橋ビル ☎(03)664―5271(代) 〒103
(株)ニチブツ札幌 札幌市豊平区中の島1条7丁目1-1京王もなみマンション ☎(011)824―2571(代) 〒062
(株)ニチブツ仙台 仙台市上杉5丁目3番10号 ☎(0222)65―5571(代) 〒980
(株)ニチブツ広島 広島市南区東霞町2番17号 第2つきむらビル ☎(082)253―6131(代) 〒734
(株)ニチブツ九州 福岡市博多区博多駅南4-4-17 新常盤ビル1F ☎(092)472―7221(代) 〒812
ニチブツ沖縄 沖縄県宜野湾市大山463 ☎(09889)8-7373(代) 〒901-22
NICHIBUTSU U.S.A CORP. TEL.(213)391-6776 NICHIBUTSU U.K. LTD. TEL.(021)544-4299

米国バリー・ゲーミング社のトップ異動
コビー氏新社長に

スロットマシン市場で世界最大のシェアー（市場占有率）を持つとされている米国バリー社（本社シカゴ、ロバート・ミューレーン会長）ではこのほど、同社ギャンブル機部門（ゲーミング・ディビジョン、本社イリノイ州ペンセンビル）の新社長にティモシー・コビー氏を任命したことを明らかにした。

バリー・ゲーミング社の社長は、日本の㈱バリー・ジャパン（本社東京）の社長を勤めてきたマーロン・バーバー氏だったが、バーバー氏はさきほどバリー・ゲーミング社の副社長に降格されており、同社のトップ人事が注目されていたが新社長就任で一段落したことになる。

ティモシー・コビー社長はボストン大学の科学技術学士を経て、ゼネラルエレクトリック（GE）などで勤務、最近の三年半はシカゴ郊外の連邦シグナル社の二部門の社長を勤めてきている。

バリー社（バリー・マニュファクチュアリング社）はニューヨーク株式市場上場会社で、多くの子会社を持っている。うち主なものを挙げると、国内ではAMゲーム機メーカーのバリー・ミッドウェー社、AMゲーム機のディストリビューター・グループであるバリー・ディストリビューティング社、アーケードゲーム場のオペレーター会社であるバリーズ・アラジンズ・キャッスル社、遊園地経営のシックス・フラッグス社、アトランチックシチーのカジノ経営会社であるバリーズ・パークパレス社、富くじ会社のサイエンティフィック・ゲームズ社、そしてスポーツ施設経営のヘルス＆テニス社など、となる。また外国では日本のバリージャパンをはじめ、オーストラリア、ベルギー、西ドイツ、フランスにそれぞれ子会社を有している。

バリー・ゲーミング社はバリー本社直系の独立部門であり、スロットマシンその他のギャンブル機の製造を業務の中心としてきた。その工場は、かつてバリー・ミッドウェー社がフリッパーを製造していた工場に移っている（バリー・ミッドウェー社はAM機製造工場拡張のため工場を先に移している）。

マイルスター社TV機の修理で
元部長が新会社
「マッハスリー」のアフターみる

昨年はマイルスター・エレクトリック社（旧ゴットリーブ社）閉鎖のため、フリッパー分野については新会社プリミア・テクノロジー社が引継ぐことでなんとかしのいだことになるが、マイルスター社製VD（ビデオディスク）ゲーム機「マッハスリー」の修理のための新会社がこのほど設立された。

この新会社はイン・サービス社と名付けられ、マイルスター社の元技術サービス部長、アビ・カーメン氏がシカゴで設立したもので、部下だったエンジェル・パガン氏も同社に参加している。同社は「マッハスリー」のPCボード、レーザープレイヤーなどについて修理するとしている。

マイルスター社閉鎖による影響がいかに大きいかを示すものと言える。

欧州の国際ショー開始
英国と西独中心
1月上旬のATEからIMA

ヨーロッパのAMショーは十二月から今年春までスケジュールが一杯詰っているが（本紙第245号で一覧表掲載）、主なものは次のとおり。

英国のATEIは、昨年からインターナショナルが末尾に加わり、ATEからATEIになった。また昨年は例年よりかなり遅い二月末に開かれたが、今年は一月七−十日とかなり早い。会場は昨年と同じ、ロンドンのオリンピア展示会場。

ATEIと同じ期日、オランダのアムステルダムでVANエキスポが開かれる。完全に開催日がATEに重なっているため、このショーには残念ながら期待できないとされている。

引続き一月十四−十七日、西独ミュンヘンでショー・アクチュエルが開かれる。これは欧州の遊園地関連機器ショーで、デュッセルドルフのシャウステラー82、ハンブルグのインターショー84などに続くもの。遊園地関係業者には勉強になる。

そして一月十七−十九日にはフランクフルトのメッセゲレンデでIMAが開かれる。これは西ドイツで開かれる国際的AMショーだが、最近は英国ATEIと同格の扱いを受けるほど大きくなってきている。今回は約十ヵ国から約百十社が出展するとのこと。

二月に入ると十九−二十一日に英国でブラックプールショー、二十八日から三月二日にかけてスペインでSADA85が開かれる。四月十四−二十三日にはイタリアのミラノフェアもある。こうして、すべての欧州ショーを見ようとすると、まずグロッキーになる。

なお米国では二月二十六−二十七日、ラスベガスでギャンブル機展、三月一−三日にAM機のASIがシカゴで開かれ、続いて二十九−三十一日にAOEがニューオリンズで開かれる予定となっている。

本紙では例年、年頭に欧州視察ツアーを企画してきたが、今年は国内の状況が忙しいため中止することになった。

ウィリアムズ社開発製造部門で
新子会社を設立

米国のウィリアムズ・エレクトロニクス社（本社シカゴ、マイケル・ストロール社長）ではこのほど、同社製品の開発・製造部門を子会社として独立させたことを明らかにした。

子会社の名前はウィリアムズ・イノベイティブ・テクノロジー社で、主にエレメカと電子技術の製品の開発、製造などを行なうが、注文主による特注品の受注にも応じるとしている点が特徴的。つまりAMゲーム機のメーカーとしてのウィリアムズ社が、開発製造部門を子会社にするとともに、ゲーム機はもちろん、それ以外のエレメカないし電子機器分野に進出することを示したことになる。

話題のマシン

ジャッキー・チェンがＴＶゲームに
５場面の格闘
アイレムから「スパルタンＸ」基板

カンフーのアクションをテーマとしたＴＶゲーム機「スパルタンＸ」が、アイレム㈱（本社大阪、高嶋哲社長）から十二月十四日発売となった。

同機は〝ジャッキー・チェン〟主演の同名映画とタイアップしたもので、〝Ｘの館〟に捕われた〝シルビア〟を主人公の〝トーマス〟（ジャッキー・チェン）が救出に行くというゲーム。Ｘの館は全部で五階（五パターン）あり、各階で画面が左右にスクロールする。レバーで左右への移動、上方向でジャンプ、下方向でかがみ込み、二つのボタンでジャンプとキックを行なう。

各階で敵と戦い、ボス〝Ｘ〟を倒せば次の階に上がっていく。敵は小人、妖術使い、毒蛾、ヘビ、竜、巨人、ナイフを投げてくるＸの手下などがいる。画面左上にトーマスとＸのそれぞれのエネルギーが表示され、Ｘはそのエネルギーがなくなるまでダメージを与え続けねば倒せない。プレイヤーのエネルギーは技を使ったり、つかみかかってきた敵を振りほどいたり、小人が頭上に乗ってきた時などに減っていき、ゼロになればアウト。また各階はタイマー内にクリアしないとアウト（敵にやられてもエネルギーがある限りはセーフ）。クリア時の残りタイムは相応のエネルギーとして増やされる。トーマスが三回アウトでゲーム終了。

基板販売のみでＯＰ価格十五万八千円。

スパルタンＸ

楽しい演出つきエレメカゲーム
新機構で全自動化
栗田技研から「ボーリング射的」

アーケードガンゲーム機「オートボーリング射的」が、栗田技研㈱（本社岐阜市、栗田龍夫社長）から十一月下旬発売となった。

これは硬貨作動式でコルクの弾貸しから景品払出しまで全自動化された四人用のガンゲーム機。ターゲットはボックス内で米国マンハッタンの高層ビル群を背景に、回転する輪に乗せられたボウリングのピンで、輪は上中下の三段あり上からピンが三個、五個、六個と計十四個立っている。これを備え付けのピストルで射撃し、ピンが倒れると、トラックがクラクションを鳴らしながら景品を積んで運んでくるという楽しい演出もある。一回百円で弾五個（切替可能）を貸出す。ピストルは軽くてコンパクト。電取非対象機。定価九十八万円。

オートボーリング射的

プレートで敵をつぶす、飛ばす
20の異次元迷路
サン電子から「ぺったんピュー」

プレートを立てたり倒したりしてオジャマ虫をやっつけていくというＴＶゲーム機「ぺったんピュー」が、サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）から十二月中旬発売となった。

これは格子状の迷路を舞台に〝ぺったん〟とオジャマ虫が繰り広げるコミカルタッチのゲーム機で、移動レバーとプレートを立てるボタンを操作する。全部で二十パターンの展開がある。

プレートは一パターンに四枚あり、パターンが進むと動きの異なるプレートになる。その動きは正方形の一辺を軸に立ったり倒れたりするもの、一方向のみに立つもの、一回転あるいは二回転してから立つものと四種類ある。倒れているプレート上に敵が来た時にボタンを押すと、プレートが立って敵をはね飛ばし、立っているプレートの前にいる敵は反対側からプレートを倒して押しつぶす。途中で〝ぺったん子〟と出合えば高得点。迷路の下部は異次元になっており、同じ床板に敵と乗った時、ぺったんが動くと敵は下部の異次元の世界に入り、その跡に輪が残る。その部分のプレートが振動した時に中に入った敵は動けなくなる。全部の敵を倒せば次のパターンへ。数パターンごとにボーナス場面がある。敵につかまったりジャンプで迷路をはずれるとアウト。基板販売のみでＯＰ価格九万九千八百円。

ぺったんピュー

トーゴから定置回転式乗物機
歩くリアルロボ

定置回転式乗物機「スペースソルジャー」が、㈱トーゴ（本社東京、山田収男社長）から発売となっている。

これは歩きながら回転するロボットの胴体の中に乗るもので、レーザーガン発射音、歩行音などが出る。作動時間九十秒。高さ二・二一メートル、外柵直径二・八メートル。二人乗り。定価百八万円。

スペースソルジャー

話題のマシン

任天堂から１ハード２ゲームで
金塊を探し出す
「クルクルランド」とバイクレース

クルクルランド

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）から同社ＶＳ・システムのＴＶゲーム機「クルクルランド」「エキサイトバイク」が、十二月七日発売となった。

これは従来のＶＳ・システム用同社キャビネット（ブラウン管二個付き）を使用しているが、前記二種のゲーム（各二人用）が一台のキャビネットで楽しめるもの。

「クルクルランド」は一定時間内（タイマー制）に画面に隠された金塊を探し出すゲーム。画面には丸いドットが等間隔に並んでおり、プレイヤーは〝グルッピー〟をレバーで操作し〝ウニラ〟を電撃波（ボタン）でやっつける。グルッピーは自動的に進み、方向を変える時はレバーを入れるとその方向に手が出て、手がポストをつかむとそのままポストを軸に回転するので、曲がりたい方向を向いた時にレバーを戻すと手が離れて再び直進する。ポストとポストの間に金塊が隠されており、その上を通過すると金塊が現われ、タイマー内に全部の金塊を探すと一つの図柄になり一パターンクリア。時計を探し出せばタイマーが増え、旗が出るとグルッピーが一匹増えるなど多くのフィーチャーがある。タイマーがなくなればゲーム終了。

エキサイトバイク

「エキサイトバイク」はモトクロスレースがテーマで、画面は右から左へとスクロールする。四つの直線コースがあり、途中で大小の山が出現。レバーでコースを選びバランスをとる。ボタン二つ（アクセル、ターボアクセル）で速度をコントロールするが、より速いターボアクセルは使うごとにヒートメーター（画面下部に表示）が上がり、オーバーヒートすると一定時間止まってしまうので注意。小さな障害物はウイリー（レバー操作）で通過しないと転倒。転倒したらアクセルボタンを叩くとライダーが早くバイクに戻る。他の妨害バイクは後輪を当てると倒すことができる。ゲームはタイマー制で、三分間以内にゴールし五位までに入れば次のレースに出場できるが、タイムオーバーまたは六位以下でゴールした場合はゲーム終了。

「クルクルランド」と「エキサイトバイク」の二ゲームが組込まれた本体で定価六十七万円。

タイマー制プライズマシン
サルが卵を盗む
ホープから「わんぱくモンキー」

プライズマシン「わんぱくモンキー」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から発売となっている。

これはニワトリ小屋に忍び込んだサルが、ニワトリの産み落とす卵を次々と盗んでいくというテーマのもので、バックにニワトリ小屋と垣根の外にいる番犬の絵が描かれている。

ボックス内の下部中央にサルがカゴを持って立っている。左端と右端の部分から中央に伸びた溝を伝って、卵（ボール）がランダムに次々と転がり落ちてくるのを、サルがカゴで受けとめていく。サルはレバーで左右に倒れるが、左右から連続して卵が落ちてくるので機敏なレバー操作が要求される。カゴでうまく受けとめた卵の個数は、右上部分にデジタル表示される。ゲームはタイマー制（バックの時計台にて表示）で、一回六十秒（調整可能）以内に一定数の卵を受けると、ファンファーレとともに景品が払出される。定価三十二万円。

わんぱくモンキー

航空母艦を飛び立った戦闘機が
空中戦で宙返り
カプコンから「１９４２」基板

空中戦をテーマとしたＴＶゲーム機「１９４２」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から十二月十二日発売となった。

これは八方向レバーで戦闘機をコントロールし、次々と出現する敵機を二連射機銃（ボタン）で撃破していくもので、もうひとつのボタンで宙返り飛行ができるのが特徴。航空母艦から戦闘機が飛び立ちスクロール画面で戦った後、再び着艦するまでが一パターンで、数パターンごとにボーナスパターンがあり、全部で三十二パターンの展開がなされる。

敵戦闘機の編隊を全滅させるごとに〝ＰＯＷ〟マークが現われ、これを取るとパワーアップするが、同マークに七色ありそれぞれ色の違いにより①四連射になる、②宙返り（一パターンで三回のみ可能）が一回多くできる、③敵機が十五秒間弾を撃たなくなる、④画面上の敵が全部爆発する、⑤味方の援護が加わる、⑥プレイヤーの戦闘機が一機追加される、⑦高得点となる――など特典が異なっている。宙返り飛行は危険な場合や違った方向から楽に攻撃できる場合などに利用する。大型爆撃機を撃破すれば一パターンクリアとなり、そのパターンでの撃墜数と撃墜率（パーセント）が表示される。戦闘機が三回破壊されればゲーム終了で、ゲームスタート時からの総撃墜数と撃墜率が示される。基板販売のみでＯＰ価格十四万八千円。

１９４２

話題のマシン

（第243号～第247号）

対戦空手道
同社「空手道」の第2弾で、2人同時プレイができる。レバー2本で25種の技を出せる。基板販売のみでOP価格16万8千円。【データイースト】No.247

悪戯天使
キューピットが夜空の星から星へと飛び移り1つの星座を形成していくTVゲーム機。同社18㌅ラウンドテーブル型で定価62万円。【日本物産】No.247

グレート・ソードマン
フェンシング、中世の鉄棒闘技、剣道と3種の剣の競技を内容としたTVゲーム機。3ボタンで剣の構えを決定。基板販売のみで定価23万円。【タイトー】No.246

カバちゃんのザッカー教室
ボールをシュートして流れるカプセルに当て、さらにゴールキーパーに当たると景品が払出されるプライズマシン。効果音つき。定価45万円。【セガ社】No.246

キセノン
宇宙旅行がテーマのプライズマシン。ハンドルで羽根を上下動させボールをゴールまで運ぶと景品が払出される。OP価格14万3千円。【サミー工業】No.243

ザ・バトルロード
司令部から前線基地までの装甲ジープによる戦いがテーマのTVゲーム機。コースは選び方により32種類ある。18㌅テーブル型定価48万円。【アイレム】No.247

バンク・パニック
12カ所いずれかのドアから入ってくる銀行強盗を、瞬間の判断で銃撃するというTVゲーム機。基板販売のみでOP価格11万8千円。【セガ社】No.247

エシュズ・オルンミラ
同社VDゲーム機第3弾で、プレイヤーがゲーム難易度（3段階）を選択できる。アニメ画面採用。アップライト型OP価格105万円。【フナイ】No.247

スーパー・パンチアウト
同社「パンチアウト」の第2弾でツインモニター方式のTVゲーム機。攻撃方法が多彩になり、リングアナも流れる。定価85万円。【任天堂】No.247

フアフアペンギン
同社〝フアフア〟シリーズ第15弾のエアーアクション遊具。蝶ネクタイと帽子を身につけたペンギンをデザイン化。定価 280万円。【タスコ】No.244

スペースナイト
ロボットの背中に乗って宇宙空間を飛び回ることをテーマとした定置型乗物機。作動中にボタンにより4種類の擬音が出る。定価76万円。【トーゴ】No.244

ベルベルと魔法のじゅうたん
赤いじゅうたんが垂直回転する定置回転式乗物機。2匹のラクダにそれぞれ2人ずつ座り、計4人乗り。作動中BGMが流れる定価86万円。【トーゴ】No.244

レーサーRS
同社バッテリーカー第2弾で、レーシングカーをモデルにしたもの。コンパクト設計で2人乗り。ボディーの色は3種類ある。定価42万円。【加藤鈑金】No.243

スペースケンダマ
ケン玉がテーマのプライズマシン。風の力をコントロールしてピンポン玉を受け口（4カ所）に入れると景品が払出される。定価46万円。【こまや】No.247

ランブルボール
ヒシャクでボールをすくい、下部の赤い穴にうまく落とし、指定個数入れば景品が払出されるプライズマシン。メロディーつき。定価48万円。【こまや】No.246

運命の輪
同社〝PTLシリーズ〟第4弾の占い機。父母の生年月日も入力し、宿命、1週間から15年後までの運勢などを占う。定価19万7千円。【アイレム】No.245

メルヘンでんわぼっくすII
同社従来機をコンパクト化したもので、VDアニメ映画をTV画面で見て、音声は受話器で楽しむ。6種のソフトを選択。定価58万円。【カトウ製作所】No.245

ダンプ
土砂を満載したダンプカーがモデルの定置式乗物機。作動中トラックホーンが鳴りシフトレバーでエンジン音が出る。2人乗り。定価60万円。【トーゴ】No.247

ルンルンゴリラ
ゴリラが両手に持ったリンゴを揺らしながら回る定置回転式乗物機。乗客はリンゴに座る。2人乗り。メロディーつき。定価75万円。【加藤鈑金】No.246

ぐるぐるロボ
走行とともにボタンによりその場で 360度回転するバッテリーカー。コンパクトサイズで2人乗り。定価49万4千円。【カトウ製作所】No.246

ロボットS
ロボットがテーマのバッテリーカーで、小回りのきくハンドル操作ができる。作動中に電子音が鳴る。定価40万円。【昭和鉄工】No.244

総目録 No.35

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげる時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。またこの総目録作成に当たり全品目を再度チェックするなど点検を進めました。配列は❶フリッパー、❷TVゲーム機、❸その他アーケードゲーム機、❹乗物機、❺その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。

バッドランズ
西部劇がテーマのVDゲーム機で、アニメの展開に合わせ敵の出現時にボタンを素早く叩きピストルを発射。アップライト型OP価格85万円。【コナミ】No.243

バギー・チャレンジ
TVドライブゲーム機。前方の〝光〟の方向へとバギー車を走らせていくもの。4場面の展開。同社MAタイプのキャビネットで定価65万円。【タイトー】No.243

ザ・ゲームス
米国マイルスター社製フリッパー。スポーツ競技をテーマとしたもので、金メダルを獲得するとボーナス倍率が上がる。定価79万5千円。【タイトー】No.245

ピンボ
フリッパーのゲーム要素をアレンジしてTVゲーム機化したもの。一定条件でボーナスパターンに。基板販売のみでOP価格13万8千円。【ジャレコ】No.244

メタルソルジャー・アイザック
惑星上での戦闘を内容としたTVゲーム機。一定条件で地上戦と空中戦が移行。全部で16パターンある。基板販売のみで定価22万円。【タイトー】No.244

マッド・クラッシャー
バイクアクションをテーマとしたTVゲーム機。敵を撃破しながら無限軌道上を走っていく。基板販売のみでOP価格13万8千円。【新日本企画】No.244

ピンボール
フリッパーをTVゲーム機化したもので、画面は上下（プレイフィールド）移動する。2ゲームが組込まれたMDシステムで定価92万円。【任天堂】No.243

ゴルフ
ストロークプレイとマッチプレイを選択できる本格的TVゴルフゲーム機。2種のゲームが組込まれたMDシステムで定価92万円。【任天堂】No.243

ザンガス
同社VDゲーム機第2弾。特撮に3Dコンピューターグラフィックス、アニメ画面を組合わせた宇宙戦争ゲーム。定価 155万円。【フナイ】No.243

フューチャースパイ
海上、地上の敵を撃破していく戦争ゲーム。画面は斜め進行で立体感があり、昼と夜の場面が展開する。基板販売のみで定価12万8千円。【セガ社】No.245

オセロ
コンピューターと対戦するTVオセロゲーム。5段階の対戦や打った手の評価などがある。基板販売のみでOP価格9万9千8百円。【フジワラ】No.245

TX−1 V.8
同社「TX−1」をグレードアップした3面マルチ画面採用のTVドライブゲーム機。26㌅画面3つ採用コックピット型定価129万円。【辰巳電子工業】No.245

DC「ハロー・ゲートボール」
ゲートボールのシミュレーションTVゲーム。指示どおりゲートを通過しゴールを目指す。テープ価格6万8千円。【データイースト】No.245

イエローキャブ
タクシーをテーマとしたTVゲーム機で、空車のタクシーが客を乗せ目的地まで走る。基板販売のみでOP価格14万8千円。【データイースト】No.245

パックランド
パックマンの冒険がテーマで、パックマンのキャラクターが多く登場する。アニメタッチの画面展開。テーブル18㌅型で定価53万円。【ナムコ】No.244

スーパーバスケットボール
アマチュアチームのバスケットボールの対戦がテーマのTVゲーム機。3ボタンと8方向レバー操作。基板販売のみでOP価格12万8千円。【コナミ】No.246

ナイトギャル
TV麻雀ゲーム機。あがるごとに6人いるギャルの衣裳がとれていく。相手はコンピューター。18㌅テーブル型で定価42万円。【日本物産】No.246

エクイテス
ロボット戦士の戦いがテーマのTVゲーム機。敵は全部で24種類。空中、地上、地下の3場面。基板販売のみで定価17万5千円。【アルファ電子／セガ社】No.246

ひげ丸
海賊〝ひげ丸軍団〟をタルやドラム缶などを投げつけて倒していくTVゲーム機。全部で16パターン。基板販売のみでOP価格9万9千円。【カプコン】No.245

スター・フォース
TV宇宙戦争ゲーム機。全部で24エリアの要塞上での戦いで、約30種の多彩なキャラクターが登場。基板販売のみでOP価格14万8千円。【テーカン】No.245

ブルファイター
TVアイスホッケーゲーム機で2人同時プレイも可能。パワーアップして無敵の選手に変身。20㌅テーブル型定価54万円。【アルファ電子／セガ社】No.245

現在有効なAM機の電気用品型式認可番号

(昭和55年1月～59年12月の5年間の認可・更新番号)

① 記載要領は認可番号、認可年月日、事業者名（都道府県名）の順。認可年月日の下段の( )内は更新認可の発効日付である。

② 昭和55年1月1日以降、昭和59年12月上旬までに認可された電気遊戯盤、電気乗物、光源応用遊戯器具、電子応用遊戯器具をすべて収録した。

日本電気用品試験所および官報によるデータをもとにした。

③ 電気事業者（製造・輸入とも）の名称はそのとおりなので、販売実務上のいわゆるメーカー名と異なる場合がある。そのような場合でも、これらの電気用品に付された〒表示プレートには両方の名を記していることが多いように見受けられる。

④ ここに記載した電気用品の型式認可の有効期間はいずれも5年間である。つまり認可年月日から5年間は有効であるが、それ以降は効力を失う。有効でない型式番号で製造される電気用品は、もちろん違法電気用品である。

⑤ ほとんどのゲーム機は電気用品取締法の対象であり（そうでないのも一部ある）、必ず〒表示が付されることになっている。電気用品取締法を十分に守った製品かどうかを見ることも、ゲーム機購入の際の習慣としてほしいものである。

（編集部）

電気遊戯盤

認可番号	認可年月日	事業者名（都道府県名）
〒91-21184	55.3.11	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒91-21242	55.3.18	澤田正勝(愛知)
〒91-21292	55.3.24	関西総業㈱(大阪)
〒91-21489	55.4.21	明昌特殊産業㈱(大阪)
〒91-21726	55.6.10	大伸機工㈱(佐賀)
〒91-21728	55.6.10	昭和技研工業㈲(埼玉)
〒91-22003	55.7.16	㈱第一藤工業(愛知)
〒91-22085	55.8.12	㈱タイトー(東京)
〒91-22128	55.8.20	サミー工業㈱(東京)
〒91-22200	55.8.30	コナミ工業㈱(大阪)
〒91-22209	55.9.2	㈱関西精機製作所(京都)
〒91-22251	55.9.18	㈲ナタニ電子(兵庫)
〒91-22280	55.9.19	池本車体工業㈱(京都)
〒91-22367	55.9.30	㈱八千代電器産業(東京)
〒91-22379	55.10.4	都島興産㈱(大阪)
〒91-22465	55.10.23	関西総業㈱(大阪)
〒91-22466	55.10.23	長田電機㈱(大阪)
〒91-22515	55.10.24	パシフィック工業㈱(東京)
〒91-22552	55.11.5	㈱タイトー(東京)
〒91-22639	55.11.20	㈲こまや製作所(兵庫)
〒91-22662	55.11.21	コナミ工業㈱(大阪)
〒91-22662-1	55.11.21	ユニオン電子工業㈱(大阪)
〒91-22714	55.12.6	㈱マックス製作所(大阪)
〒91-22790	55.12.22	土井清二(東京)
〒91-22866	56.1.12	㈱ソフィア(群馬)
〒91-22879	56.1.12	㈱東平商会(静岡)
〒91-22880	56.1.12	㈱大永製作所(神奈川)
〒91-22920	56.1.21	関東エナメル工業㈱(東京)
〒91-23043	56.2.6	三共電器㈱(群馬)
〒91-23083	56.2.18	エイコク電機産業㈱(大阪)
〒91-23138	56.2.25	㈱フジスター(大阪)
〒91-23141	56.2.25	高砂電器産業㈱(大阪)
〒91-23158	56.2.26	明昌特殊産業㈱(大阪)
〒91-23170	56.2.26	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒91-23214	56.3.12	東洋娯楽機㈱(東京)
〒91-23343	56.4.8	高砂電器産業㈱(大阪)
〒91-23356	56.4.14	高砂電器産業㈱(大阪)
〒91-23514	56.5.26	平和工業㈱(群馬)
〒91-23535	56.6.1	池本車体工業㈱(京都)
〒91-23586	56.7.6	㈱ハチオ(神奈川)
〒91-23595	56.6.12	大平技研工業㈱(岐阜)
〒91-23644	56.6.18	㈱ユニバーサル(栃木)
〒91-23648	56.6.18	パシフィック工業㈱(東京)
〒91-23829	56.7.17	㈱カトウ製作所(東京)
〒91-23837	56.7.21	㈱タイトー(東京)
〒91-23855	56.8.4	㈲こまや製作所(兵庫)
〒91-23937	56.8.11	㈱エスコ貿易(東京)
〒91-24091	56.9.17	パシフィック工業㈱(東京)
〒91-24132	56.9.22	㈱バリー・ジャパン(東京)
〒91-24151	56.9.24	㈲こまや製作所(兵庫)
〒91-24182	56.10.6	㈱シグマ(東京)
〒91-24191	56.10.9	㈲楠野製作所(大阪)
〒91-24192	56.10.9	コナミ工業㈱(大阪)
〒91-24192-1	56.10.9	ユニオン電子工業㈱(大阪)
〒91-24222	56.10.14	富士電子工業㈱(千葉)
〒91-24318	56.11.4	㈱ナムコ(東京)
〒91-24381	56.11.18	㈱タイトー(東京)
〒91-24538	56.12.21	明昌特殊産業㈱(大阪)
〒91-24648	57.1.13	㈱カトウ製作所(東京)
〒91-24872	57.2.19	昭和技研工業㈲(埼玉)
〒91-24979	57.3.5	京楽産業㈱(愛知)
〒91-24980	57.3.5	京楽産業㈱(愛知)
〒91-25168	57.4.9	㈱コニー電子工業(東京)
〒91-25236	57.4.16	シンガー日鋼㈱(栃木)
〒91-25287	57.5.7	㈱ユニバーサル(栃木)
〒91-25355	57.5.19	コナミ工業㈱(大阪)
〒91-25355-1	57.5.19	ユニオン電子工業㈱(大阪)
〒91-25370	57.5.20	㈱カトウ製作所(東京)
〒91-25400	57.5.31	㈲こまや製作所(兵庫)
〒91-25526	57.6.22	㈱松村製作所(山形)
〒91-25527	57.6.22	㈱松村製作所(山形)
〒91-25544	57.6.22	㈱タイトー(大阪)
〒91-25553	57.6.25	明東工業㈱(東京)
〒91-25713	57.7.26	㈲こまや製作所(兵庫)
〒91-25805	57.8.19	㈱タイトー(東京)
〒91-25815	57.8.23	㈱愛知(東京)
〒91-25817	57.8.23	㈲サムノ貿易(東京)
〒91-26038	57.9.22	東洋娯楽機㈱(東京)
〒91-26218	57.11.2	㈱カトウ製作所(東京)
〒91-26307	57.11.2	狭山精密工業㈱(埼玉)
〒91-26340	57.11.22	高砂電器産業㈱(大阪)
〒91-26375	57.12.1	㈱第一藤工業(愛知)
〒91-26403	57.12.3	㈱関西精機製作所(京都)
〒91-26421	57.12.13	㈱関西精機製作所(京都)
〒91-26470	57.12.17	㈱タイトー(東京)
〒91-26474	57.12.20	池本車体工業㈱(京都)
〒91-26475	57.12.20	高砂電器産業㈱(大阪)
〒91-26483	57.12.21	土井清二(東京)
〒91-26525	57.12.24	森田展生(奈良)
〒91-26551	58.1.13	㈱マグジャン(大阪)
〒91-26649	58.1.31	㈱テーカン(東京)
〒91-26726	58.2.15	豊丸産業㈱(愛知)
〒91-26727	58.2.15	豊丸産業㈱(愛知)
〒91-26898	58.3.14	㈱コニー電子工業(東京)
〒91-26899	58.3.14	狭山精密工業㈱(埼玉)
〒91-27073	58.4.9	㈱サコム(山梨)
〒91-27056	58.4.9	㈱ユニバーサル(栃木)
〒91-27083	58.4.9	㈱レジャーインスツルメントクリエイター(大阪)
〒91-27086	58.4.14	サミー工業㈱(東京)
〒91-27087	58.4.14	㈱ユニバーサル(栃木)
〒91-27096	58.4.14	㈱ナナオ(石川)
〒91-27231	58.5.12	㈲こまや製作所(兵庫)
〒91-27427	58.6.15	池本車体工業㈱(京都)
〒91-27447	58.6.15	㈱サコム(山梨)
〒91-27456	58.6.15	和光電機㈱(東京)
〒91-27504	58.6.27	㈱レジャーインスツルメントクリエイター(大阪)
〒91-27790	58.8.23	㈱三共(東京)
〒91-27818	58.8.27	㈱ナムコ(東京)
〒91-27928	58.9.8	㈱太陽自動機(東京)
〒91-27934	58.9.10	㈱関西精機製作所(京都)
〒91-27935	58.9.10	㈱カトウ製作所(東京)
〒91-27936	58.9.10	サンデン㈱(三重)
〒91-27953	58.9.10	㈱マグジャン(大阪)
〒91-27984	58.9.19	㈱関西精機製作所(京都)
〒91-28157	58.10.15	㈱かきぬま総合技研工業(東京)
〒91-28186	58.10.21	東洋娯楽機㈱(東京)
〒91-28297	58.11.9	大森電気㈱(東京)
〒91-28305	58.11.14	ミユキ精機㈱(山形)
〒91-28327	58.11.14	フタバ産業㈱(大阪)
〒91-28340	58.11.17	昭和技研工業㈱(埼玉)
〒91-28392	58.11.28	㈱カトウ製作所(東京)
〒91-28402	58.11.28	㈱日本プレス製作所(広島)
〒91-28506	58.12.14	グリーン電子㈱(東京)
〒91-28617	59.1.13	㈱マグジャン(大阪)
〒91-28652	59.1.13	昭和遊園㈱(東京)
〒91-28705	59.1.20	㈱関西精機製作所(京都)
〒91-28820	59.2.6	矢野公一(愛知)
〒91-28832	59.2.8	昭和技研工業㈲(埼玉)
〒91-28837	59.2.8	㈲こまや製作所(兵庫)
〒91-28851	59.2.10	中條秀一(東京)
〒91-28857	59.2.10	大森電気㈱(東京)
〒91-28864	59.2.15	栗田技研㈱(岐阜)
〒91-28992	59.3.2	今井電子工業㈱(大阪)
〒91-29056	59.3.15	㈱ジャレコ(東京)
〒91-29117	59.3.27	電元オートメーション㈱(東京)
〒91-29178	59.4.3	京楽産業㈱(愛知)
〒91-29179	59.4.3	京楽産業㈱(愛知)
〒91-29272	59.5.7	㈱松村製作所(山形)
〒91-29294	59.5.11	オー・エスプロジェクト㈱(大阪)
〒91-29321	59.5.18	㈲こまや製作所(兵庫)
〒91-29509	59.6.22	㈱吉田機械製作所(千葉)
〒91-29855	59.8.28	サンデン㈱(群馬)
〒91-29887	59.9.4	東洋娯楽機㈱(東京)
〒91-30054	59.10.6	昭和遊園㈱(東京)
〒91-30095	59.10.16	㈲寿商事(東京)
〒91-30113	59.10.16	アルファクス電算システム㈱(神奈川)
〒91-30168	59.10.31	㈱バリー・ジャパン(東京)
〒91-30193	59.11.5	㈱タイトー(東京)
〒91-30194	59.11.5	㈱関西精機製作所(京都)
〒91-30226	59.11.8	㈱ユニバーサル(栃木)
〒91-20700	59.11.8	電元オートメーション㈱(東京)
〒91-30256	59.11.20	高砂電器産業㈱(大阪)
〒91-30294	59.11.26	㈱トーゴ(東京)

電気乗物

認可番号	認可年月日	事業者名（都道府県名）
〒91-20813	55.1.11	日本娯楽機㈱(東京)
〒91-21935	55.7.16	日興精機㈱(大阪)
〒91-22172	55.8.29	関東エナメル工業㈱(東京)
〒91-22553	55.11.5	㈱タナカ製作所(神奈川)
〒91-13105	56.1.12 (56.3.15)	㈱ホープ(東京)
〒91-24451	56.11.28	㈱ホープ(東京)
〒91-24811	57.2.9	㈱ナムコ(東京)
〒91-24856	57.2.15	関東エナメル工業㈱(東京)
〒91-25386	57.5.27	真砂工業㈱(東京)
〒91-25920	57.9.2	㈱シグマ(東京)
〒91-26422	57.12.13	真砂工業㈱(東京)
〒91-27172	58.5.6	㈱タナカ製作所(神奈川)
〒91-27173	58.5.6	㈱タナカ製作所(神奈川)
〒91-27661	58.7.19	朝日エンジニアリング㈱(徳島)
〒91-27773	58.8.18	加藤繁一(大阪)
〒91-28140	58.10.13	関東エナメル工業㈱(東京)
〒91-28704	59.1.20	関東娯楽工業㈱(東京)
〒91-28754	59.2.1	昭和鉄工㈱(東京)
〒91-29397	59.6.1	㈱タナカ製作所(神奈川)
〒91-29985	59.9.20	東洋娯楽機㈱(東京)
〒91-20813	59.10.31	日本娯楽機㈱(東京)
〒91-30260	59.11.20	坪内茂敏(福井)

光源応用遊戯器具

認可番号	認可年月日	事業者名（都道府県名）
〒94-2692	55.5.2	㈱大永製作所(神奈川)
〒94-2743	55.7.2	㈱関西精機製作所(京都)

電子応用遊戯器具

認可番号	認可年月日	事業者名（都道府県名）
〒95-1889	55.1.22	アイ・シー電子工業㈱(群馬)
〒95-1890	55.1.22	データイースト㈱(東京)
〒95-1891	55.1.22	サミー工業㈱(東京)
〒95-1894	55.2.7	㈱シグマ(東京)
〒95-1904	55.2.13	オリエンタル遊園設備㈱(富山)
〒95-1905	55.2.13	昭和遊園機械㈱(東京)
〒95-1912	55.2.16	サンリツ電気㈱(神奈川)
〒95-1920	55.3.10	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-1921	55.3.10	㈱三共(東京)
〒95-1930	55.3.19	㈱カトウ製作所(東京)
〒95-1571-1	55.5.10	㈱東平商会(静岡)
〒95-1571-2	55.5.10	㈱大永製作所(神奈川)
〒95-1953	55.5.6	ユニオン電子工業㈱(大阪)
〒95-1954	55.5.6	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-1958	55.5.10	東洋電気通信㈱(東京)
〒95-1963	55.5.13	㈱ナムコ(東京)
〒95-1964	55.5.13	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-1999	55.6.17	日本物産㈱(大阪)
〒95-2001	55.6.20	電気音響㈱(東京)
〒95-2009	55.6.26	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-2029	55.7.11	七尾電機㈱(石川)
〒95-2052	55.8.4	㈱ナムコ(東京)
〒95-2057	55.8.18	㈱タイトー(東京)
〒95-2068	55.9.4	㈱ロジテック(神奈川)
〒95-2081	55.10.4	日昭電器㈱(東京)
〒95-2085	55.10.9	辰巳電子工業㈱(大阪)
〒95-2087	55.10.16	大洋技研㈱(兵庫)
〒95-2088	55.10.16	ジーエムサービス㈱(東京)
〒95-2093	55.11.10	成川滋(神奈川)
〒95-2094	55.11.10	サン電子㈱(愛知)
〒95-2098	55.12.2	任天堂㈱(京都)
〒95-2116	56.1.20	㈱大永製作所(神奈川)
〒95-2122	56.2.3	㈲北海製作所(東京)
〒95-2130	56.2.24	㈱タイトー(東京)
〒95-2150	56.3.20	富士電子工業㈱(千葉)
〒95-2156	56.4.8	七尾電機㈱(石川)
〒95-2158	56.4.23	㈱ユニバーサル(栃木)
〒95-2180	56.5.26	㈱ハチオ(神奈川)
〒95-2183	56.6.12	㈱テーカン(東京)
〒95-2184	56.6.12	㈱テーカン(東京)
〒95-2185	56.6.5	㈱ナムコ(東京)
〒95-2194	56.6.18	大森電気㈱(東京)
〒95-2204	56.6.26	データイースト㈱(東京)
〒95-2206	56.6.30	コナミ工業㈱(大阪)
〒95-2220	56.7.21	ユニオン電子工業㈱(大阪)
〒95-2222	56.7.29	㈱レジャーインスツルメントクリエイター(大阪)
〒95-2257	56.10.9	㈱八千代電器産業(東京)
〒95-2258	56.10.9	㈱八千代電器産業(東京)
〒95-2260	56.11.4	コナミ工業㈱(大阪)
〒95-2269	56.11.26	パシフィック工業㈱(東京)
〒95-2273	56.11.28	長田電機㈱(大阪)
〒95-2279	56.12.22	㈱テーカン(東京)
〒95-2284	56.12.23	㈲三旺電機(神奈川)
〒95-2294	57.1.14	㈱ナムコ(東京)
〒95-2330	57.3.15	㈱ナナオ(石川)
〒95-2333	57.3.20	㈱コロナ商事(大阪)
〒95-2334	57.3.20	㈱コロナ商事(大阪)
〒95-2341	57.4.13	大洋技研㈱(兵庫)
〒95-2345	57.4.12	㈲三旺電機(神奈川)
〒95-2347	57.4.16	明昌特殊産業㈱(大阪)
〒95-2348	57.4.16	㈱ギャジット(東京)
〒95-2351	57.4.19	㈱ジャパンレジャー(東京)
〒95-2354	57.4.21	㈱東洋技研(奈良)
〒95-2355	57.4.21	㈱東洋技研(奈良)
〒95-2368	57.5.19	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-2375	57.5.28	サンリツ電気㈱(神奈川)
〒95-2376	57.5.28	バリー・リース㈱(大阪)
〒95-2382	57.6.4	コナミ工業㈱(大阪)
〒95-2387	57.6.8	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-2395	57.6.15	データイースト㈱(東京)
〒95-2400	57.6.22	㈱ジャパンレジャー(東京)
〒95-2401	57.6.22	㈱ジャパンレジャー(東京)
〒95-2404	57.6.30	サンリツ電気㈱(神奈川)
〒95-2412	57.7.14	任天堂㈱(京都)
〒95-2417	57.7.21	㈱キワコ(神奈川)
〒95-2418	57.7.21	㈱テーカン(東京)
〒95-2420	57.7.23	㈱ナナオ(石川)
〒95-2421	57.7.23	パシフィック工業㈱(東京)
〒95-2421-1	57.7.23	㈱タイトー(東京)
〒95-2421-2	57.7.23	㈱大永製作所(神奈川)
〒95-2421-3	57.7..23	㈱東平商会(静岡)
〒95-2424	57.8.5	㈱ユニバーサル(栃木)
〒95-2446	57.9.6	大森電気㈱(東京)
〒95-2447	57.9.6	㈱ユニバーサル(栃木)
〒95-2450	57.9.8	日本物産㈱(大阪)
〒95-2452	57.9.20	グリーン電子㈱(東京)
〒95-2455	57.9.30	大森電気㈱(東京)
〒95-2459	57.10.18	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-2468	57.10.26	㈱タイトー(東京)
〒95-2469	57.10.26	㈱協和産業(東京)
〒95-2470	57.11.5	新大分産業㈱(三重)
〒95-2471	57.11.5	新大分産業㈱(三重)
〒95-2473	57.11.12	㈱タイトー(東京)
〒95-2480	57.12.1	㈱タイトー(東京)
〒95-2481	57.12.1	東洋電気通信㈱(東京)
〒95-2508	58.2.1	㈱ナムコ(東京)
〒95-2509	58.2.1	㈱ナムコ(東京)
〒95-2524	58.2.15	東洋電気通信㈱(東京)
〒95-2525	58.2.15	㈱サコム(山梨)
〒95-2538	58.3.9	㈱サコム(山梨)
〒95-2556	58.4.5	㈱エフ・レック(東京)
〒95-2561	58.4.9	㈱ユニエンタープライズ(宮城)
〒95-2566	58.4.20	フタバ産業㈱(大阪)
〒95-2567	58.4.20	東洋電気通信㈱(東京)
〒95-2480-1	58.5.6	㈱大永製作所(神奈川)
〒95-2480-2	58.5.6	㈱東平商会(静岡)
〒95-2585	58.5.18	グリーン電子㈱(東京)
〒95-2598	58.5.27	㈲寿商事(東京)
〒95-2603	58.6.4	㈱バンダイ(東京)
〒95-2608	58.6.17	㈱テーカン(東京)
〒95-2615	58.6.27	㈱タイトー(東京)
〒95-2628	58.7.19	任天堂㈱(京都)
〒95-2629	58.7.19	㈱レジャーインスツルメントクリエイター(大阪)
〒95-2630	58.7.19	㈱ニューフジコロム(大阪)
〒95-2631	58.7.19	㈱サコム(山梨)
〒95-2647	58.8.9	㈱テーカン(東京)
〒95-2655	58.8.27	トランスワールド商事㈱(大阪)
〒95-2656	58.8.27	辰巳電子工業㈱(大阪)
〒95-2664	58.9.10	㈱ユニバーサル(栃木)
〒95-2665	58.9.19	京都電産㈱(京都)
〒95-2674	58.10.21	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-2685	58.11.14	高砂電器産業㈱(大阪)
〒95-2686	58.11.14	㈱エスエヌケイエレクトロニクス(大阪)
〒95-2687	58.11.14	近江電子工業㈱(滋賀)
〒95-2691	58.11.19	中国船井電機㈱(広島)
〒95-2692	58.11.19	㈱カワクス(大阪)
〒95-2704	58.12.6	アルユメ㈱(東京)
〒95-2705	58.12.6	アルユメ㈱(東京)
〒95-2615-1	59.12.14	㈱大永製作所(神奈川)
〒95-2615-2	59.12.14	㈱東平商会(静岡)
〒95-2706	59.12.14	コナミ工業㈱(大阪)
〒95-2707	59.12.14	㈱サコム(山梨)
〒95-2729	59.2.2	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-2738	59.2.15	㈲共立工業(神奈川)
〒95-2739	59.2.15	㈱テーカン(東京)
〒95-2751	59.3.15	アイレム㈱(大阪)
〒95-2762	59.3.27	岡山船井電機㈱(岡山)
〒95-2771	59.4.10	大平技研工業㈱(岐阜)
〒95-2783	59.4.27	㈱タイトー(東京)
〒95-2783-1	59.4.27	㈱大永製作所(神奈川)
〒95-2788	59.5.9	㈱テーカン(東京)
〒95-2789	59.5.9	㈱ジー・エム商事(東京)
〒95-2790	59.5.9	㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
〒95-2791	59.5.9	㈱ナムコ(東京)
〒95-2792	59.5.11	㈱シグマ(東京)
〒95-2793	59.5.11	㈱シグマ(東京)
〒95-2796	59.5.11	辰巳電子工業㈱(大阪)
〒95-2802	59.5.24	任天堂㈱(京都)
〒95-2812	59.6.6	任天堂㈱(京都)
〒95-2826	59.6.22	㈲寿商事(東京)
〒95-2827	59.6.22	㈱テーカン(東京)
〒95-2820	59.6.22	㈱データイースト(東京)
〒95-2830	59.7.10	コナミ工業㈱(大阪)
〒95-2834	59.7.10	㈱コグレ(埼玉)
〒95-2835	59.7.12	㈱ユニバーサル(栃木)
〒95-2858	59.8.2	アルファ電子工業㈱(埼玉)
〒95-2861	59.8.14	㈱タイトー(東京)
〒95-2862	59.8.14	㈱テーカン(東京)
〒95-2875	59.9.7	㈱エスエヌケイエレクトロニクス(大阪)
〒95-2888	59.10.16	㈱タイトー(東京)
〒95-2889	59.10.26	㈲日立自動機械製作所(茨城)
〒95-2893	59.10.31	大平技研工業㈱(岐阜)
〒95-2902	59.11.14	㈲共立工業(神奈川)
〒95-2904	59.11.26	㈱ナムコ(東京)
〒95-2912	59.11.30	㈲ボナンザエンタープライゼズ(神奈川)
〒95-2913	59.11.30	㈲ボナンザエンタープライゼズ(神奈川)

元旦

鎌先英太郎

わが国では祝日のなかでもとりわけ元旦だけが祝日のなかの祝日として特別な日となっているようだが、そうでない国もけっこう多いようだ。

ニューヨークの朝、ニューヨークタイムズをニューヨークで読むことをこよなき楽しみとしている人が、ついわが国での元旦のあの部厚い朝刊を思いうかべながら元旦のニューヨークタイムズの部厚さを勝手に想像していたのに、実際にはいつもの新聞と何ら変ることのない量でいつもの新聞の表情そのまま、何も元旦特集の記事がないのを見てなかばがっかりしながらもそうかニューヨークでは元旦といってもこういうものなのかと納得さされている。

薄い珈琲を啜りながら弱い陽射しに映える茶っぽいセントラルパークを見ながら、そういえばセントラルパークにも何もふだんと違っているところはないなとおもう。

何とか言いながらも自分は感覚的にはゴーリキーパークよりもセントラルパークが好きなのはどうしてだろうか。

バラライカの音よりもバンジョーの音が好きであのゲイというかうかれた陽気さ加減に憧れるというのはやはり自分が生れ育った土地を占領していたのがソ連ではなくてアメリカであったからだろうか。

ロシヤの民謡のあの咽喉をしぼったうめき声にちかい発声よりも大らかなパイオニーアの明るい発声が好きなのもそのせいであろうか。

暮から正月はじめにかけて家をあけて、国内の都心のホテルに家族ぐるみで宿泊したり、温泉に滞在したり、国外に旅行したりする人が多くなったのはなぜだろう。

帰郷する人もいる。

入沢康夫は松江に帰っている。

——すべてがすべてと入り混り、侵しあう、この風土を怖れていては望みを果たすことなど到底できない。ぼくを乗せたセドリックは、ついに松江の街に入る
ああ、見よ。わがふるさと、十余年ぶりの。
だが、ここにも、直として数多の道路の新開し、家々は軒を高くしあざとい夢のかけらでその軒々を飾り立てている。思惟を返すどころのいとまもなく、月並みの感傷にふけるゆとりもなく、親友の魂(たま)まぎに乗り出さねばならない。
闇の海の
鳰鳥
ほの白い笑い
若くして年老いて
とり落されて
見失われて
うり
なすび
車は大きく傾斜し、第四のどぶ川を渡って、この贋のふるさとの奥の院へと突入する。

『わが出雲わが鎮魂』

正月の帰郷、《贋のふるさと》への里帰り、民族の大移動としてマスコミではやや揶揄調で報道されているものだが、盆と正月、夏休みと冬休みと置きかえてもいいぐらいその本来の祭事からは解放されてしまっているホリデーの移動の理由の大半は余裕からでてくる旅行ではない。

多分に都市における住宅事情、その環境の悪さその狭溢さがからんでいる。

学校が休みになり家が子供で狭くなる、その上大人も会社が休みになる。ふだんは土曜の休日には大人が家で休息し子供は学校に行く。日曜は大人も子供も休みなので大人は早起きをしてゴルフに出かけたり釣に行く。子供は家で休息をとる。冬休みや夏休みにはこのローテーションがうまくこなせなくなってしまうのだ。

家庭もあの出来の悪い大学のような具合になってしまっているのだ。

定員をはるかにオーバーして学生を収容しているので学生がアルバイトなどで適当に大学へ出席しないと教室の席は丁度出席した学生の数とつりあっているのだが、試験前などになり学生があまり休まなかったりすると席があたらない学生が出たり悪くすると廊下で授業をうけなければならない学生が相当出たりもする。

・

悲しい事情をかかえている、仕様もない大学がこの国では多くつくられてしまった。

また、この国の正月にはこのように悲しい事情からの帰郷が多いのである。

もともとふるさとに仕事があればあるいはふるさとに住むところがあればふるさとを出ることはないのである。

なかにはふるさとの《すべてがすべてと入り混り、侵しあう風土》が嫌いでふるさとを出た人もいよう、そういう人にとっての帰郷はこれはこれで非常に皮肉な意味あいをもつことになってしまう。

正月のホテル暮しというのも一見するとリッチな感じもするのだが、本当にリッチなものであるのだろうか。

近くにビッグビジネスの重役さんが数人住んでいるのだが、重役さんにもピンからキリまである。

やはり三代ぐらい前からの重役さんの家ともなれば宅地の広さから立派な外車から奥さんの応待の仕方まですべての面にわたって堂堂たる搾取者としての貫禄がにじみわたっていてリッチなものである。

が初代の重役さんの家になると、すべての面にわたってそのこせつきがよく目につく。

奥さんも頬紅を両頬に紅く丸く日の丸のようにくっきりといれたりしていて私たち庶民の目を楽しませてくれている。

そういう重役さんの家に限って暮から正月にかけてHホテルとかRホテルに行きますと挨拶があるのは、会社の人たちが年始にくるのをかわすための策略なのではないかとおもうのは下司のかんぐりに過ぎないのだろうか。

独身貴族の海外旅行は別にして、重役さんの家の正月にかけての海外旅行や温泉旅行は庶民の帰郷と同じように悲しい感じがするものだ。

三代ぐらい前からの重役さんの家では年始の社員への応対で賑いが続いているからよけいに正月早早から門を閉めきって旅行に出ている社長や重役の家の正月には素直に喜べないものを感じてしまう。

アイレム株式会社
代表取締役専務 高堂良彦
(本社)〒580 大阪府松原市西大塚一―三―二九 電話〇七二三(三二)四七五四
(販売本部)〒530 大阪市北区西天満一―七―四 協和中之島ビル 電話〇六(三一二)一三〇〇

朝日エンジニアリング株式会社
代表取締役 佐原十郎
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪一三八七―二 電話〇七二四九(四)〇七八三

旭精工株式会社
代表取締役 安部寛
〒107 東京都港区南青山二―二四―十五 青山タワービル二F 電話〇三(四〇一)六一八一

株式会社 アポロ
代表取締役 段為菁
〒542 大阪市南区難波四―一―一 電話〇六(六三二)八〇五五

岡田物産株式会社 アミューズメント・オーエム
代表取締役 岡田茂
〒121 東京都足立区梅島二―十五―一 電話〇三(八五二)五二三一

アミューズメント・オーエム 岡田物産株式会社
専務取締役 宗川相一
〒121 東京都足立区梅島一―八―一 電話〇三(八四〇)六二七一 〇三(八五二)五二三二

株式会社 アリス電子機器
代表取締役 太田周
〒530 大阪市北区東天満二―六―七 高橋ビル東八号館 電話〇六(三五四)〇六三一

アルファ電子株式会社
代表取締役 新井一夫
〒362 埼玉県上尾市愛宕三―一―十五 アルファビル 電話〇四八七(七五)二四一一

エイト・レジャー物産株式会社
代表取締役 富田紀一
〒001 札幌市北区北二十八条西四丁目 第一エイトビル 電話〇一一(七五六)八八六一

エース自動機株式会社
代表取締役社長 村上公伯
専務取締役 高野貞義
〒154 東京都世田谷区野沢二―二〇―一 電話〇三(四一〇)〇五二五

株式会社 エスコ貿易
代表取締役 森健次郎
〒144 東京都大田区東糀谷二―七―八 電話〇三(七四一)五二〇一

株式会社 エム・アイ・ピー
代表取締役 伊藤博則
〒533 大阪市東淀川区上新庄二―十四―十一 電話〇六(三二六)六七〇〇

大倉産業株式会社
代表取締役 大倉治
〒579 東大阪市日下町一―一―二九 電話〇七二九(八四)六三六三 ファックス〇七二九(八七)九七七五

大阪レジャー機器協同組合
理事長 峯久
副理事長 田中熊雄
専務理事 曽久雄
理事 小林晋
理事 道風敏明
監査 松永二郎
〒543 大阪市天王寺区玉造本町九―六 ヤマトハイツ二〇一 電話〇六(七六二)六七八七

大森電気株式会社
代表取締役 大森勝雄
〒190-12 東京都武蔵村山市伊奈平三―三―二 電話〇四二五(六〇)三一二一

株式会社 岡田商会
代表取締役 岡田稔
〒615 京都市右京区西院東貝川町五 澤田ビル9F 電話〇七五(三一三)一六〇〇

オーケー興産株式会社
代表取締役 八尾嘉宥
〒600 京都市下京区烏丸通七条下ル東塩小路七二一―一 京都タワービル3F 電話〇七五(三四三)一〇八八

株式会社 カトウ製作所
代表取締役 加藤イサム
〒157 東京都世田谷区北烏山六―一四―十三 電話〇三(三〇七)一一二一

加藤工業株式会社
代表取締役 加藤繁一
〒567 大阪府茨木市沢良宜西一―二―十一 電話〇七二六(三五)一八八六

株式会社 カプコン
代表取締役 辻本憲三
〒547 大阪市平野区長吉川辺三―八―五一 電話〇六(七九九)二二八一

株式会社 カワクス
代表取締役 川楠俊太郎
〒577 東大阪市川俣二―三―四 電話〇六(七八七)一八八一
〒104 東京都中央区八丁堀三―十八―七 電話〇三(五五三)六八八一
〒810 福岡市中央区大名二―三―二 電話〇九二(七一三)一〇八三

関西カクタス株式会社
代表取締役 梅原靖三
〒530 大阪市北区角田町一―二十 フキヤビル 電話〇六(三一三)四五五二

関西娯楽株式会社
代表取締役 土井照子
〒556 大阪市浪速区元町一―二―十二 電話〇六(六三三)一五一五

株式会社 関西精機製作所
代表取締役 古川謙三
〒615 京都市右京区西京極豆田町三 電話〇七五(三一一)九二四五

関東娯楽工業株式会社
代表取締役 中村哲
(本社)〒171 東京都豊島区南池袋一―十六―三一一〇三 電話〇三(九八六)五三三一
(工場)〒131 東京都墨田区立花五―一―一 電話〇三(六一〇)三一二一

岐阜特機株式会社
代表取締役 真鍋巧
〒501-01 岐阜市大菅二―七八一トッキビル 電話〇五八二(五一)〇八六一

株式会社 岐阜遊園
代表取締役 石川昭雄
〒504 岐阜県各務原市蘇原栄町一―三 電話〇五八三(八三)三〇三五

株式会社 ケイアンドユウ商会
代表取締役 林謙二
〒577 東大阪市高井田本通五―一 電話〇六(七八三)六三六二 ファックス〇六(七八三)六三四七

株式会社 コアランド
代表取締役 杉田安雄
〒153 東京都目黒区青葉台三―十八―十 第一目黒橋ビル 電話〇三(四九六)二二四四

株式会社 コーヨー
代表取締役 八木博
〒553 大阪市福島区鷺洲五―三―十一 電話〇六(四五一)五九九四

コナミ株式会社
代表取締役 仲真良信
〒102 東京都千代田区九段南二―三―十四 靖国九段南ビル4F 電話〇三(二六二)九一一一

有限会社 こまや製作所
代表取締役 田中弘
〒658 神戸市東灘区魚崎南町六―十―四 電話〇七八(四一一)二一二一

株式会社 サービス・ゲームス・ジャパン
代表取締役 森武司
〒652 神戸市兵庫区入江通二―一―七 電話〇七八(六七一)一九〇三
営業所 長崎・高知・姫路

有限会社 サービスゲームス福岡
代表取締役 児玉輝男
〒814-01 福岡市早良区荒江三―十五―八 電話〇九二(八五一)四九八一

三精輸送機株式会社
代表取締役 前田完一
〒564 大阪府吹田市江坂町一―十三―十八 電話〇六(三八五)五六二六

サンリツ電気株式会社
代表取締役 阿久津昌雄
〒229 神奈川県相模原市千代田二―六―一三 電話〇四二七(五二)七七〇一

三和電子株式会社
代表取締役 斎藤隆
〒173 東京都板橋区中丸町五八―五 電話〇三(九五九)六六一一

株式会社 ジェイ・アール・イー
取締役社長 末佐喜一
〒556 大阪市浪速区難波中三―四―四〇 電話〇六(六四七)一六一一

株式会社 ジャレコ
代表取締役 金沢義秋
〒158 東京都世田谷区上用賀五―一四―九 電話〇三(四二〇)一二七一

株式会社 新日本企画
代表取締役 川崎英吉
〒564 大阪府吹田市豊津町十三―三二 江坂伴野ビル 電話〇六(三三八)七〇〇七

株式会社 セイミツ
代表取締役 清水湧三
〒335 埼玉県戸田市美女木五―二十―二十 電話〇四八四(二一)五二〇〇

株式会社 セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長 中山隼雄
〒144 東京都大田区羽田一―二―十二 電話〇三(七四二)三一七一

泉陽興業株式会社
取締役社長 山田三郎
〒556 大阪市浪速区元町一―十三―十五 電話〇六(六三二)一〇五一
(東京支店)〒101 東京都千代田区内神田三―五―五 電話〇三(二五二)三九五一

株式会社 総商
代表取締役 木村雅三
〒444 岡崎市井田西町十七―四 電話〇五六四(二四)二五八一 ファックス〇五六四(二二)〇五五五

有限会社 タイガー娯楽
代表取締役 早見儀信
〒413 静岡県熱海市中央町八―十 電話〇五五七(八三)五〇〇〇

株式会社 タイトー
代表取締役社長 中西昭雄
〒102 東京都千代田区平河町二―五―三 電話〇三(二六四)八六一一

タスコ株式会社
代表取締役 上原勝
〒113 東京都文京区本駒込三―七―二 電話〇三(八二七)六七四一
(大阪支社)〒532 大阪市淀川区木川西三―四―四 電話〇六(三〇三)七五三一

辰巳電子工業株式会社
代表取締役社長 辰巳嘉宏
〒634 奈良県橿原市十市町十四
電話 〇七四四二（三）四七六四

株式会社 テーカン
代表取締役 柿原彬人
〒101 東京都千代田区神田東松下町四一番地
電話 〇三（二五六）〇三七一

データイースト株式会社
代表取締役社長 福田哲夫
〒167 東京都杉並区上荻二―三二―十二
電話 〇三（三九二）四一五一

手塚商会
代表者 手塚明雄
〒663 兵庫県西宮市高松町十六―十五
電話 〇七九八（六六）〇八一一

株式会社 東亜自動電機製作所
代表取締役 大塚登
〒531 大阪市大淀区大淀中三―五―十五
電話 〇六（四五八）五二三七

東京パブコ株式会社
代表取締役 古田收二
〒150 （本社）東京都渋谷区渋谷一―五―六
電話 〇三（四九八）一一二三
〒532 （支社）大阪市淀川区西中島四―五―二十
電話 〇六（三〇四）〇一〇五
〒060 （営業所）札幌市中央区南三条西四丁目 石原ビル五F
電話 〇一一（二四一）〇一五五

株式会社 トーケン
代表取締役 土屋健蔵
〒540 大阪市東区京橋一―七 OMMビル4F
電話 〇六（九四二）三三二二

株式会社 トーゴ
代表取締役社長 山田數夫
〒152 東京都目黒区八雲一―五―七 東娯ビル
電話 〇三（七一八）六四六一

株式会社 ナムコ
代表取締役社長 中村雅哉
〒144 東京都大田区蒲田五―三八―三 朝日ビル
電話 〇三（七三六）一二一一

西日本ドリーム産業株式会社
代表取締役社長 枡和敏
〒802 北九州市小倉北区浅野二―九―十五
電話 〇九三（五五一）二八八四

株式会社 ニチレ
専務取締役 二渡一
〒162 東京都新宿区二十騎町五―一 コーポ神谷二〇一号
電話 〇三（二六七）〇四一七

日本娯楽機株式会社
代表取締役社長 遠藤嘉一
〒107 東京都港区南青山二―二一―四
電話 〇三（四〇二）七三二一

株式会社 日本商事
代表取締役 小川義雄
〒536 大阪市城東区永田二―五―九
電話 〇六（九六二）七七二二

日本物産株式会社
代表取締役 鳥井末治
〒530 大阪市北区天神橋一―十二―九
電話 〇六（三五三）五二一一

任天堂株式会社
代表取締役 山内溥
〒101 東京都千代田区神田須田町一―二三
電話 〇三（二五四）一七八一

パサディナ インターナショナル株式会社
代表取締役 細井久平
〒562 大阪府箕面市瀬川四―十五―五三
電話 〇七二七（二一）八八三〇

バーリーサービス株式会社
代表取締役 池実
社員一同
〒542 （大阪本社）大阪市南区高津二―七―三
電話 〇六（二一三）五二五五
〒105 （東京支社）東京都港区東麻布三―八―十
電話 〇三（五八二）〇八五七

株式会社 バリー・ジャパン
代表取締役 マーロン・バーバー
〒150 東京都渋谷区道玄坂一―十四―九
電話 〇三（四七六）五九八一

株式会社 フナイ
常務取締役 大槻隆弘
〒577 東大阪市西上小阪十二―十八 フナイビル
電話 〇六（七二一）三七三四

株式会社 プレイランド
代表取締役 高橋明
〒144 東京都大田区西蒲田八―二―六
電話 〇三（七三四）三六一一

株式会社 ホープ
取締役社長 小野定良
〒211 （本社工場）川崎市中原区今井上町五〇
電話 〇四四（七二二）六二四一

真砂工業株式会社
代表取締役 真砂幸男
〒270-14 千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
電話 〇四七一（九一）四一五一

ミクマ産業株式会社
代表取締役 西川賢造
〒534 大阪市都島区東野田四―四―三
電話 〇六（三五四）〇二二三

株式会社 水野商会
代表取締役 梅村富久
〒465 名古屋市名東区宝が丘二九九
電話 〇五二（七七一）四五七五

ミゼッティ工業株式会社
代表取締役 橋本敬造
〒187 東京都小平市鈴木町一―五三―二
電話 〇四二三（四三）二八五一

峯興業有限会社
代表取締役 峯久
〒543 大阪市天王寺区玉造元町十四―二 玉造ゲームセンター
電話 〇六（七六一）九一八二

明昌特殊産業株式会社
代表取締役 岡本昌明
〒553 大阪市福島区海老江七―十九―九
電話 〇六（四五八）三五五七

株式会社 モリタ
森田寛正
相馬達盛
〒150 東京都渋谷区東一―二―二
電話〇三（四〇七）三九一一

株式会社 友栄
代表取締役 内田博
〒101 東京都千代田区三崎町三―七―五
電話 〇三（二六三）九四二一

株式会社 ユニバーサル
代表取締役 岡田友生
〒323 栃木県小山市荒井五六一 小山第三工業団地内
電話 〇二八五（二五）五五二一

ユニバーサル販売株式会社
代表取締役 岡田和生
〒103 東京都中央区日本橋堀留町一―七―七
電話 〇三（六六一）〇三三〇

株式会社 ユニエンタープライズ
代表取締役 玉手良光
〒151 東京都渋谷区代々木三―二四―三 梅村第二ビル5F
電話 〇三（三七〇）〇三三一
〒982 仙台市若林一―一〇―十二
電話 〇二二二（八六）九六一一

株式会社 ユーピーエル
代表取締役 鷲谷晴美
〒110 東京都台東区上野三―十六―三 田口ビル三F
電話 〇三（八三四）一四三四
〒323 栃木県小山市駅南町六―十三―三〇
電話 〇二八五（二七）六六〇〇

株式会社 リーガル
代表取締役 川島昭八
〒150 東京都渋谷区鶯谷町十九―十八 ナナクボマンション一F
電話 〇三（四九六）四〇二八

レジャートロン工業株式会社
LTーコンピュータラボ
代表取締役 坪川義雄
〒156 東京都世田谷区宮坂二―二六―二〇 大武ビル
電話 〇三（四二五）〇八四四

株式会社 ローラートロン
株式会社 ローラートロン大阪
代表取締役 森真一
〒160 東京都新宿区西早稲田二―二〇―一
電話 〇三（二〇四）〇四六九
〒553 大阪市東淀川区東中島一―十二―三
電話 〇六（三二五）三八四三

JANUARY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	ロードファイター（コナミ） Road Fighter (Konami)	7.33
1	—	ミステリアスストーンズ（データイースト） Mysterious Stones (Data East)	7.33
3	2	ナイトギャル（日本物産） Night Gal* (Nichibutsu)	7.19
4	—	１９４２（カプコン） 1942 (Capcom)	7.00
5	—	メインエベント（新日本企画） Main Event (SNK)	6.67
6	1	グロブダー（ナムコ） Grobda (Namco)	6.56
7	7	パックランド（ナムコ） Pac-Land (Namco)	6.06
8	5	忍者くん（タイトー） Ninja-Kun (Taito)	6.00
9	3	雀王（新日本企画） Jang-oh* (SNK)	5.67
10	4	Ｂ－ウイング（データイースト） B-Wings (Data East)	5.64
11	10	ロードランナー（アイレム） Lode Runner (Irem)	5.24
12	11	クラウンズゴルフ（エスコ貿易） Crowns Golf (Esco)	5.16
13	31	ギャラガ（ナムコ） Galaga (Namco)	5.00
14	—	わい・ワイジョッキー・ゲートイン（ジャレコ） Photo Finish (Jaleco)	5.00
15	17	ＶＳシステム　テニス（任天堂） VS. System Tennis (Nintendo)	4.94
16	9	エクイテス（アルファ電子／セガ社） Equites (Alpha/Sega)	4.92
17	13	バンクパニック（セガ社） Bank Panic (Sega)	4.85
18	33	オセロ（フジワラ） Othello (Fujiwara)	4.71
19	28	ジャイロダイン（タイトー） Gyrodine (Taito)	4.70
20	21	ベンベロベエ（タイトー） Ben Bero Beh (Taito)	4.67
21	22	チャイニーズヒーロー（タイトー） Chinese Heroe (Taito)	4.64
22	25	ジャンゴウナイト（日本物産） Jangou Night* (Nichibutsu)	4.58
23	24	スターフォース（テーカン） Star Force (Tehkan)	4.50
24	6	悪戯天使（日本物産） Lovely Angel (Nichibutsu)	4.50
25	12	新入社員とおるくん（コナミ） Mikie (Konami)	4.47

* The Traditional Japanese Games

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	2	ＧＰワールド（セガ社） GP World (Sega)	8.00
2	1	スーパー・ドンキホーテ（ユニバーサル） Super Don Quix-Ote (Universal)	8.00
3	3	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	7.75
4	4	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	6.92
5	7	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	6.13
6	5	スーパーパンチアウト（任天堂） Super Punch-Out (Nintendo)	6.00
7	9	サンダーストーム（データイースト） Thunder Storm (Data East)	5.70
8	8	バッドランズ（コナミ） Badlands (Konami)	5.50
9	6	コスモス・サーキット（タイトー） Cosmos Circuit (Taito)	5.20
10	12	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	5.00
11	14	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	4.75
12	10	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	4.50
13	13	レーザーグランプリ（タイトー） Laser Grand Prix (Taito)	4.00
14	16	モナコグランプリ（セガ社） Monaco G.P (Sega)	3.67
15	11	スターブレィザー（セガ社） Starblazer (Sega)	3.66

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ザ・ゲームズ（ゴットリーブ） The Games (Gottlieb)	6.00
2	7	ローヤルフラッシュＤＸ（ゴットリーブ） Royal Flash DX (Gottlieb)	4.33
3	2	ホーンテッドハウス（ゴットリーブ） Haunted House (Gottlieb)	4.25
4	3	ファイアーパワーII（ウィリアムズ） Fire Power II (Williams)	4.00
5	6	ストライカー（ゴットリーブ） Striker (Gottlieb)	4.00
5	4	エンブリオン（バリー） Embryon (Bally)	4.00

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；　Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ(東京・鶯谷)、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；　ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）＝㈱アポロ；　カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　ゲームプラザ・シルビア（東京・新宿）＝㈱東京マルサン；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館；　ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝峯興業㈲；　ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス。

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

新風営法でゲームセンターはどう変るか？「新風営法入門講座」⑥

風俗営業と関連営業

法律でいう「営業」とはどういうことか

問　さて、これで勉強に必要な本なども揃ったことですし、風俗営業自体について考えていきたいと思いますが、新風営法では「風俗営業」と「風俗関連営業」と二種類に分けていますね。この意味は、どこにあるのでしょうか。

答　現行法でも区別はあったのですよ。つまり現行法第一条の一号から七号までが「風俗営業」（許可営業）、それ以外にいわゆる「規制営業」として深夜飲食店（四条の二）、個室付浴場業（四条の四）、ストリップ劇場（四条の五）、モーテル・ラブホテル（四条の六）がありました。

うち「モーテル等」は傑作で、これを条文に盛り込んだのは昭和四十七年ですが、総理府令への委任事項に該当する設備がなければ規制から除外されるというわけで、結果的には現行法第四条の六に該当する「モーテル等」は四十八年不明、四十九年ゼロ、五十年二軒、そして五十五年以後は七軒（これは全国レベルの話ですよ）しかない。ところが、いわゆる「類似モーテル」は四十八年の約六千軒から五十八年の約七千軒へと増加しています。規制する営業と言っても、こんな状態ですから法律とはまことに変なものだ、という感じがしますね。

それはさておき、今回の法改正では、こういうことのないように法律を整備し、ついてはいわゆるセックス産業をできる限り取り込み、これらを「風俗関連営業」と名付けたわけですね。でも、新風営法ではいわゆるセックス産業はなくならないとする意見（渡辺治・東大助教授「風俗営業等取締法改正と警察権の拡大」＝法学セミナー84年12月号所収など）も決して少なくありません。

問　今回の法改正で警察当局は、「風俗営業についてはその業務の適正化を通じてその健全化に資する」とし、「風俗関連営業」については性風俗に関係する営業を規制営業に加え、「一括して風俗関連営業として規制する」（改正の要点から）としていますが、なにか釈然としませんね。本当に文字どおり受けとっていいのでしょうか。

答　これは困りました。それは新風営法が施行されてみないとなんとも言えませんね。と言うのは、取締る当局が、例えばスピード違反を道路交通法で必らず一〇〇%取締っているか、というレベルの問題になるからです。まあ推移、実態を見守るしかないでしょうね。

問　さて今回新しく八号営業が加わった「風俗営業」ですが、これのそもそもの定義や意味について考えたいと思うのですが……。まず「風俗営業」の「営業」とは何でしょう。

答　「注解特別刑法第七巻」から引用しましょう。

——「営業」とは、営利の目的をもってする業たる行為をいう。営利の目的とは、広く財産上の利益を得る目的をいう。この目的であれば足り、現実に利益を得たことを要しない。業というためには、同種の行為を反復継続する意思をもってする行為であることを要し、かつ、それをもって足りる。現実に反復継続したことを要せず、右意思に基づく場合にはたとえ一回の行為でも営業というに妨げない。いわゆる本業ないし本職の場合に限らず、副業もしくは内職というべき場合も含む。

——営利性が問題となる場合として、会費制のダンスパーティーや会員制のクラブがある。これが、特定の会員で組織され、実際に要する経費を分担しあうという本来の意味の会員制・会費制であるのならば、営業とは言えない。しかし、会員制・会費制と銘打っていても、その実質が営利を目的とするものである場合には、本法の対象になることはいうまでもない。

ざっとこんなものです。

問　本当に疲れますね。「営業」というたった二文字の解説が、私たちにとってはとても難しい説明になってしまう。でも法律というのは、こうして厳密に言い分けていかなければならないのでしょうね。

答　そうです。さきの引用文も、元はと言えば判例文や通達文から来ているもので、細かい疑問が出た場合に答えていくものですから、表現方法としてはそれなりに必然的なものと言えます。

問　現行法も新風営法も「風俗営業を営もうとする者は」「都道府県公安委員会の許可を受けなければならない」となっており、「営業を営む」がキーポイントのひとつですが、さきの引用文の説明では、営利の目的をもって、同種行為を反復継続する意思をもって、要するに「風俗営業」に該当する営業をすれば、全部これに当たるわけですね。

答　まあそうですね。逆に言えば、そういう営業をしなければ、なんの関係もないわけです。引用文の解説でおわかりのように、副業でも営業は営業ですから、「本業は喫茶店で、副業は八号営業」という場合でも、当然ながら「八号営業所」になります。

問　では、例えば客に無料で開放する場合はどうでしょう。営利の目的がないと言えませんか。

答　よく実態を調べた上で「営利の目的がない」と認められるなら、関係がありません。でもそんな行為はただ無意味なだけでしょう。

新風営法を勉強する会

Overseas Readers Column

"Most Of Arcades Will Be Under License System"

Struggle On The Law Is Continuing

From February 13 onwards, "New Fuei Act" will be enforcėd, and "operation No.8 (game centers, etc.)" will be designated as "license business by police authorities". This deplorable fact signifies that our trade has inevitably entered into the bitter New Year. Among the trade people, whispers are being exchanged questioning how many operators – and manufacturers and distributors of games – can survive. It is quite regrettable that we must start the New Year with such a gloomy topic.

On December 6, Nihon Amusement-Machine Operators Association (NAO) held a meeting of the board of directors. Chairman Uchida stated: "According to the police authorities, location within the shopping centers, which are beyond the application of New Fuei Act, is 'partitioned facilities' – not 'shop'". This report was a great disappointment to many directors. So far, NAO's top directors, including chairman Uchida, has explained that all locations within the shopping centers shall be excluded from the application. However, if we read the text of New Fuei Act, "partitioned facilities" are different from "shops" and with respect to the former alone, those locations within hotels, shopping centers and amusement parks shall be excluded. That is, NAO's directors have read the text mistakingly. It is explained in the text that a "shop" is one as it is generally accepted by society, and may be recognized as such, if it is within the shopping center as an independent shop, while "partitioned facilities" are those corners that do not fall under the definition of a "shop". Commenting on this explanation, the National Police Agency (NPA) pointed out that, although one can understand the text correctly, if he reads it normally, NAO simply could not understand it".

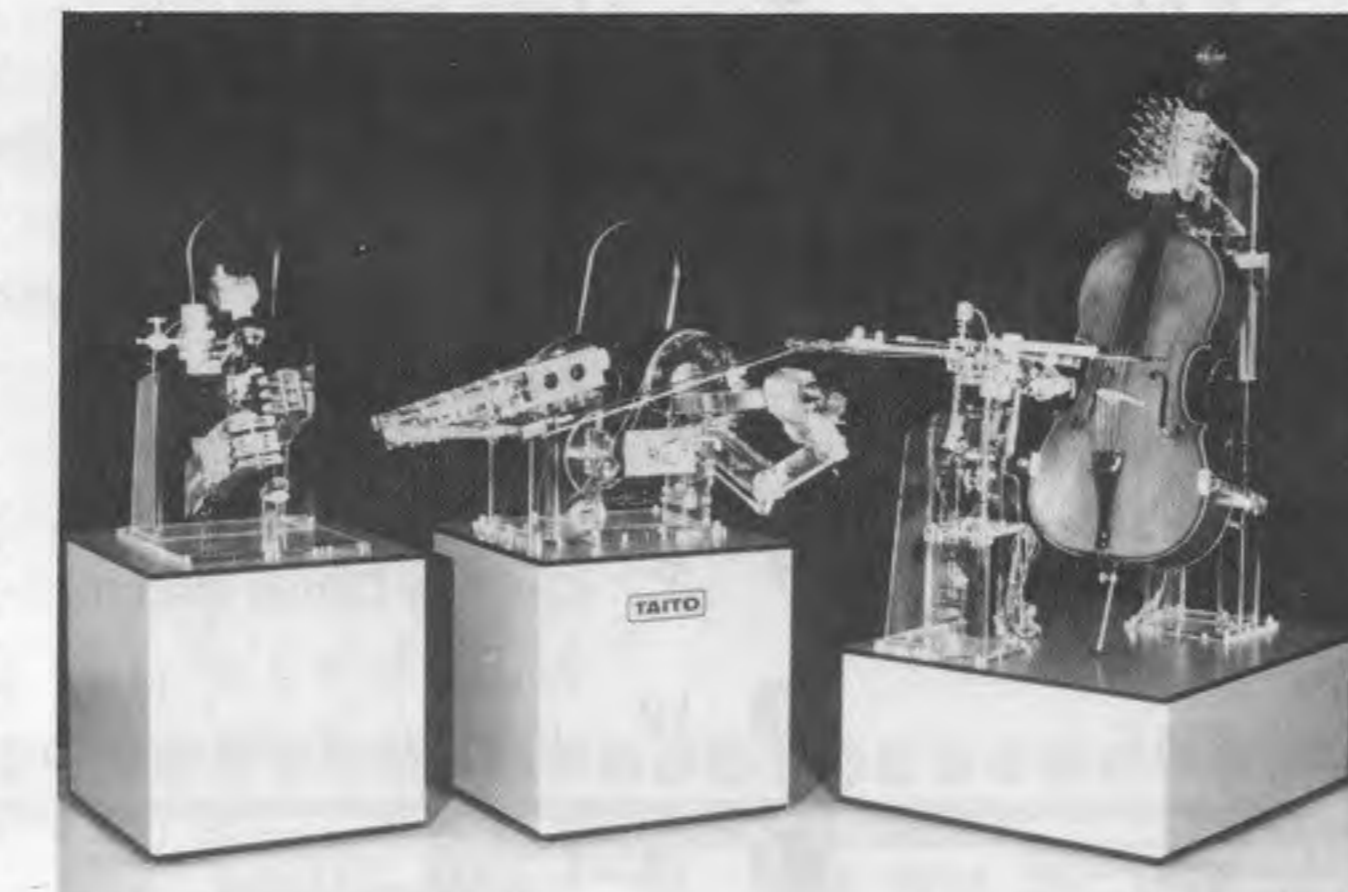
As for location in a coffee shop, etc., owners cannot be licensed to "Fuei operation," unless there is a full-time manager of game operation, becoming another big problem. In those locations, operators install a few units of game machines, and since these games are automatically run, it is usual that those operators are not managing them at all times. According to "New Fuei Act," however, a "location without a manager should not be licensed," except when those managing the coffee shop, etc. are operators by themselves. In conjunction with this problem, it was also known that the so-called route operations is also placed under control, greatly shocking many operators.

NPA is preparing for implementation of "New Fuei Act," and the more it draws near implementation, the stricter the contents of control become, even to be a menace to the living rights of operators who have so far been optimistic. Against the severe nature of the new act NAO is letting out a scream for help. In these circumstances, operators have appeared who accuse NAO's way of "conditional struggle," saying that "After all, it's NAO's own fault". It is increasingly be feared that NAO may collapse within itself.

It is Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) which consistently been opposed to "New Fuei Act," while it is NAO which has "not be in a position to oppose". This is a historical fact that cannot be altered. According to NPA, the reason why game centers are categorized as "Fuei" license business, lies in prevention of gaming criminals by means of gaming devices. For those other than those who manufacture, distribute and operate gaming devices (even when they are legally operated), there is no reason to oppose to NPA's explanation. Strangely enough, however, both NAO and NPA are asserting that, except for machines that directly pay out cash (they designate only those machines as "gaming machines"), all other games are not gaming machines. That is, since arcade video and flipper pinball are used for gaming, they are same as slot machines and bingo pinball as games used for gaming. This assertion is quite unreasonable, from an international point of view.

The reason why NAO and NPA employ such a strange logic, remains yet to be known. Probably, many of NAO operators are engaged in operation of which they will feel guilty. If so, it is quite unpleasant.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

The photo (left) above shows Taito Corp.'s entertainer robot "Ansemble Do Robot" playing (l-r) the genuine recorder, violin and cello. The photo above shows Namco Ltd.'s amusement robot "Pic Pac" and unique character robots (l-r) play the drum, keyboard, guitar, etc. as a band.

Amazing Amusement Robots Taito, Namco Developed

On November 2, Taito Corp. of Tokyo unveiled "Entertainer Robot" developed by Taito itself, while Namco Ltd. of Tokyo unveiled its "Pic Pac" on November 16. These are designed to perform a musical show, and according to a computer program, they can play in concert, etc. According to a rental system, they are used at game parlors, or on the occasion of various events.

Taito's "Entertainer Robot" consists of a "Violin Robot," a "Cello Robot" and a "Recorder Robot" – an orchestra, and as a group, they are called "Ansemble Do Robot". The fingers of each robot, which are made of acrylic resin and rubber, move delicately by air valve control by means of a computer. All three robots play genuine musical instruments. This is the world's first attempt, and said to be quite innovative.

Namco's "Pic Pac" is a group of 9 units – drums, a keyboard, a guitar, a chorus (5 units), and a manager. The entire group is controlled by a centralized control system, and according to the clapping of hands and a shout of joy of the audience, they can adequately change the subsequent show's composition. This is the largest characteristic of "Pic Pac".

The development of these two robot systems has expanded the field of amusement robots. It is expected that this field will expand furthermore from now on.